

ISBN4-7753-0523-9

C0076 ¥1600E

株式会社新紀元社
定価:本体1,600円(税別)



ARIA The NATURAL
～遠い記憶のミラージュ～
マテリアルコレクション

水の惑星アクアで過ごす
ひと夏の思い出がこの一冊に!

- 共通ルート&真ルートの攻略をわかりやすいチャートで掲載。
- 作中で登場する美しいイベントイラストを完全網羅。
- 原作者・天野こずえ先生が本作のために描いた
オリジナルキャラクターのデザインラフも収録。

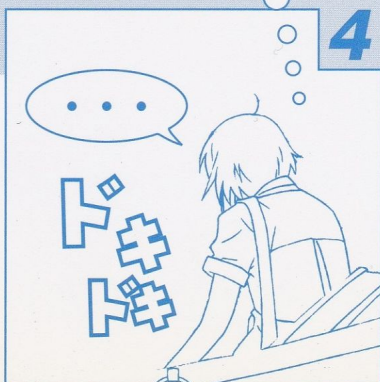
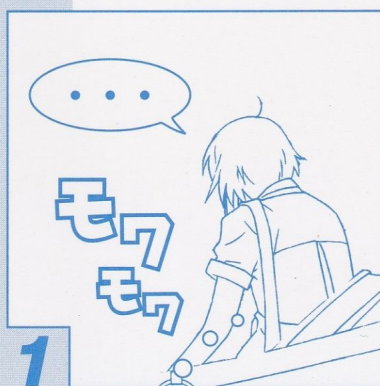
あなたが愛してくれたから
私はここに存在していただける

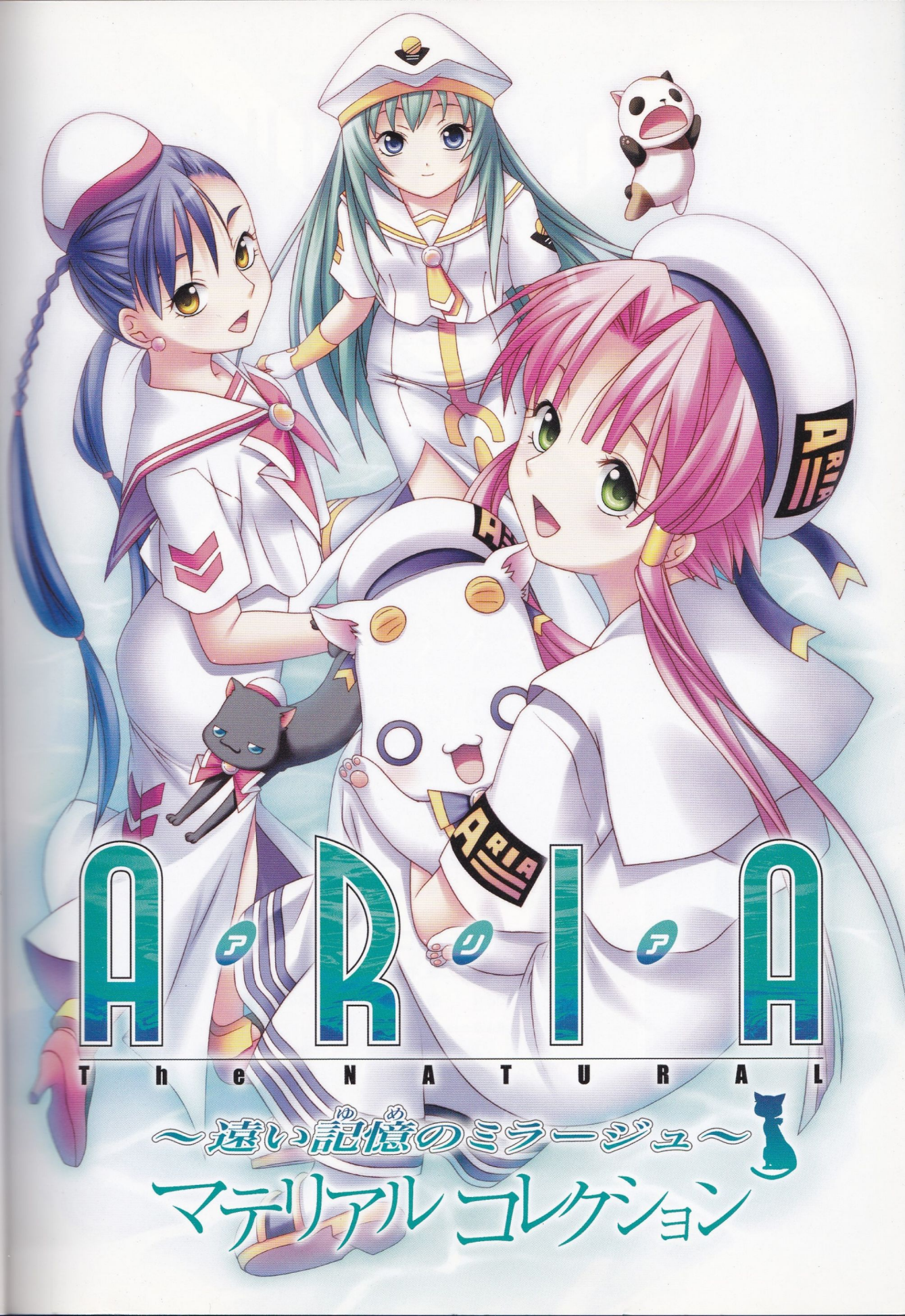


新紀元社

©2006 天野こずえ/マッグガーデン・ARIAカンパニー
©Alchemist







ARIA

THE NATURAL

～遠い記憶のミラージュ～

マテリアルコレクション

ARIA The NATURAL

～ 遠い記憶のミラージュ～

マテリアルコレクション

..... CONTENTS

■キャラクター

● 灯里	004
● 藍華	012
● アリス	020
● 仲良し三人組全員集合(後輩編)	028
● アリシア	032
● 晃	034
● アテナ	036
● 仲良し三人組全員集合(先輩編)	038
● アリア社長	042
● ヒメ社長/まゐ社長	043
● 謎の少女	044
● 暁	046
● アル	047
● ウッディー	048
● グランマ	049
● その他の人々	050
● 青年(主人公)	051
● 水先案内店案内	052

■通常ルート攻略

● 灯里ルート	056
● 藍華ルート	060
● アリスルート	064

■真ルート攻略

● 灯里ルート	070
● 藍華ルート	074
● アリスルート	078

■ギャラリー

● ネオ・ヴェネツィアの街並み	084
● ネオ・ヴェネツィアの周辺	088
● イラストレーション	090

■デザインワークス

● 主人公	094
● 謎の少女/アイネ	095
● 灯里	096
● 藍華	098
● アリス	100
● アリシア	102
● 晃	103
● アテナ	104
● 全員集合	105
● アリア社長	106
● 暁/ウッディー&アル/郵便屋のおじさん/ グランマ&まゐ社長/ケット・シー	107
● 基礎用語集	108

■コラム

● キャラクター相関図	054
● そして開かれる真の扉	068
● スタッフリスト	082

ARIA The NATURAL ～^{はめ}遠い記憶のミラージュ～

キャラクター

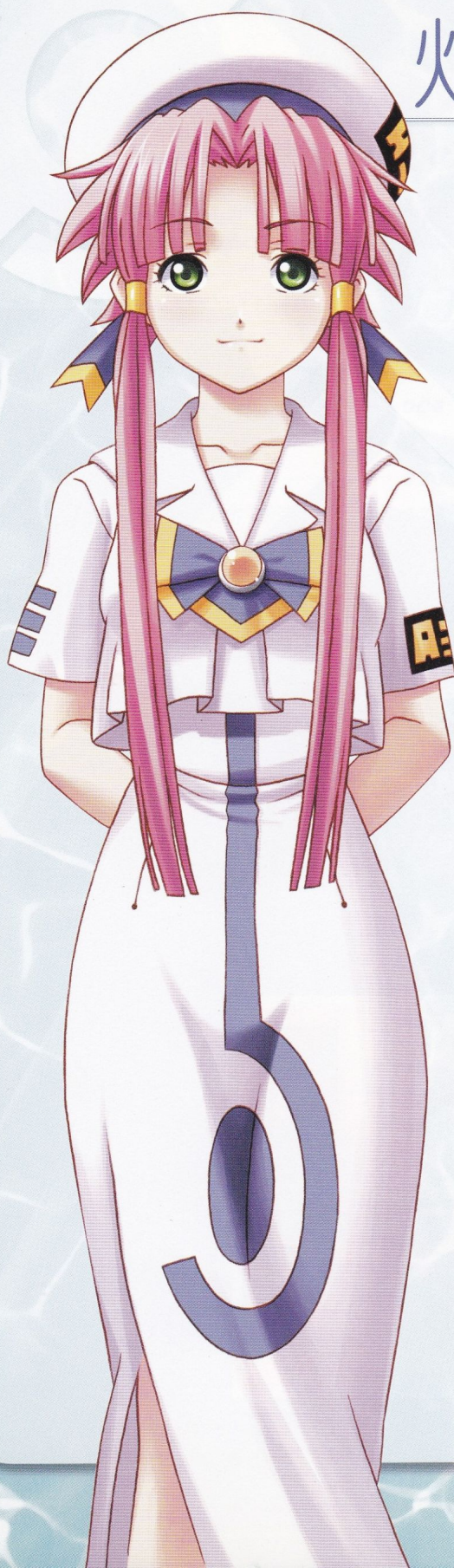
本作でヒロインを務める灯里、藍華、アリスの3人に加え、ストーリーを盛り上げる各キャラクター達のプロフィールについて紹介しよう。



灯里

● Akari Mizunashi

声：葉月絵理乃



SD character



ウンディーネ
水先案内人に憧れてマンホームから来た少女。天真爛漫を絵に描いたような性格で、つねに前向きな考え方をする。誰に対しても自然体で接することから、そのあどけない笑顔に魅了された人は数知れない。また、自分の心の動きに素直なため、ネオ・ヴェネツィアを訪れて以来、故郷と異なる暮らしぶりにふれては感動する毎日を送っている。



◀同じマンホーム出身ということから、主人公の反応に親近感を抱く灯里。

Profile

姓名: 水無灯里

性別: 女性

年齢: 15歳

血液型: A型

誕生日: 1月30日

出身: マンホーム

身長: 155cm

職業: 水先案内人(半人前)

特徴: 純真、好奇心旺盛

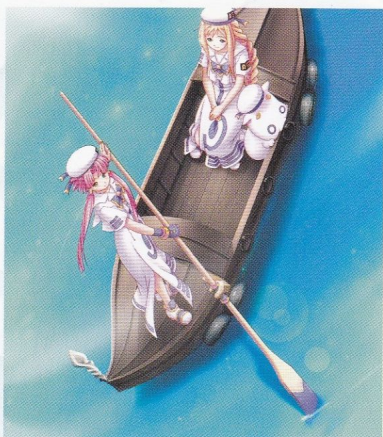
口癖: 「素敵」、「奇跡」

頑張って、

一人前の水先案内人を目指しましょう！

VARIATION





ようこそ、
水の都
ネオ・ヴェネツィアに



私、
この水先案内人^{ウンデイナーネ}の仕事大好きです

早く食べないと
冷めちゃいますよ



アクアの自然のすばらしさ、
見せたかったんです



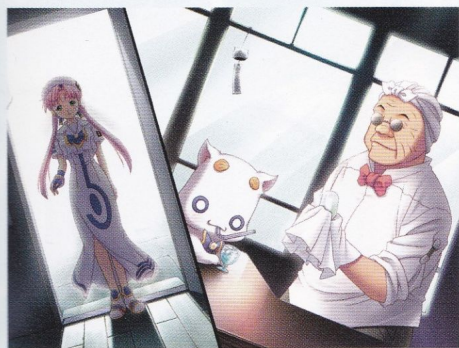


この高潮は新しい季節
の訪れを私たちに教えて
くれるんです



とっても嬉しいです。大切にしますねっ！

そしたら、喫茶店
があって歌声が聞
こえてきて…



ああっそこで左に舵をきって…



今日から仲間ですね！



きっとまた会えるようにっていう、
おまじないです



お客様を宇宙港まで、
お送りいたします！



これなら私が教えることなんて、
ないじゃないですか



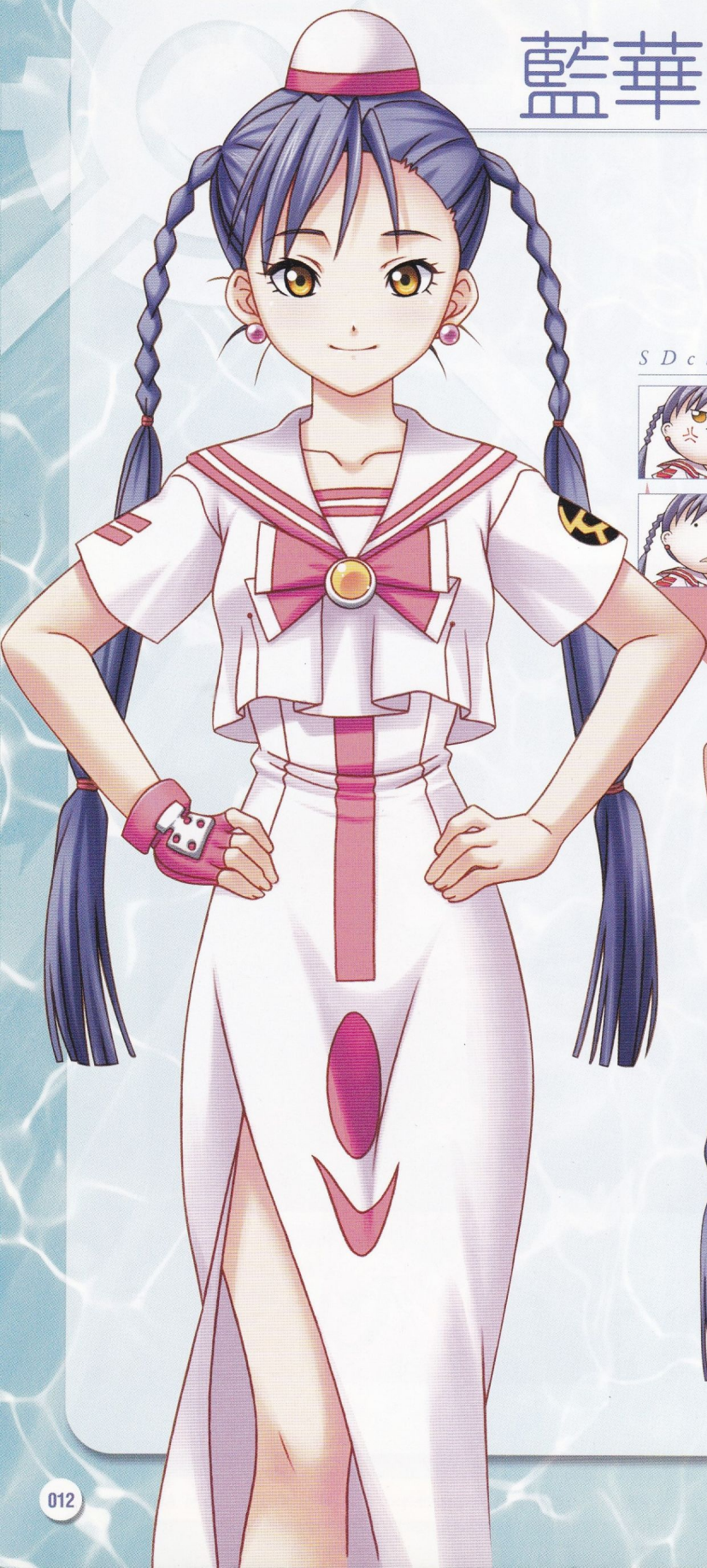
また波がくるタイミングで
カウントをお願いします

藍華

● Aika.S.Granzchesta

声：斎藤千和

S D character



代々続く水先案内店の名家・姫屋の跡取り娘。幼い頃のアリシアとの出逢いを契機に水先案内人を志す。憧れのアリシアに会うためARIAカンパニーを訪れていたところ、入社したばかりの灯里と知り合った。向上心にあふれ、自分の意見をハッキリ主張するしっかり者だが、地重管理人のアルとの関係についてだけは微妙に言葉を濁す。



←ストレートな物言いをする藍華だが、アリシアの前ではおしとやかに？

Profile

姓名：藍華・S・グランチェスタ

性別：女性

年齢：16歳

血液型：O型

誕生日：2月2日

出身：アクア

身長：160cm

職業：水先案内人(半人前)

特徴：率直、アリシアさんラブ

口癖：「○○禁止!」

これからよろしくね、

ARIAカンパニーの居候さん

VARIATION





いつまでも寝てないで、
目を覚まさない！



…お、
脅かすの禁止！

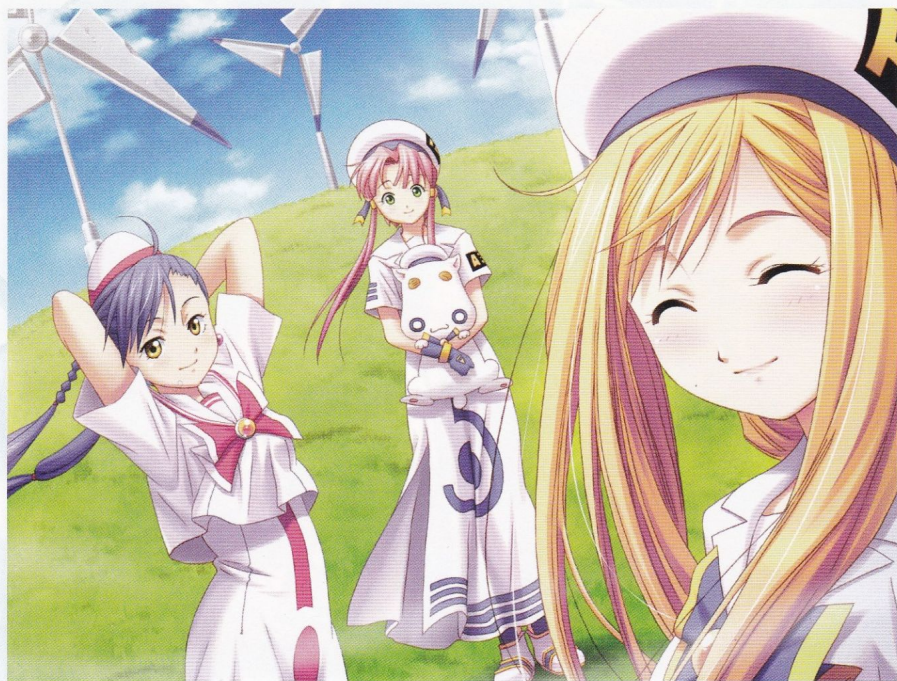




誰もあなたに強制は
できないわ。だけど…
本当にそれでいいの？

やれば
出来るじゃない





まだまだ私たちには
遠く及ばないけど…
おめでとう！





自意識過剰





今日だけの… 恥ずかしいセリフ…



ただあなたの努力に、
ほんのちょっと手助けしただけ

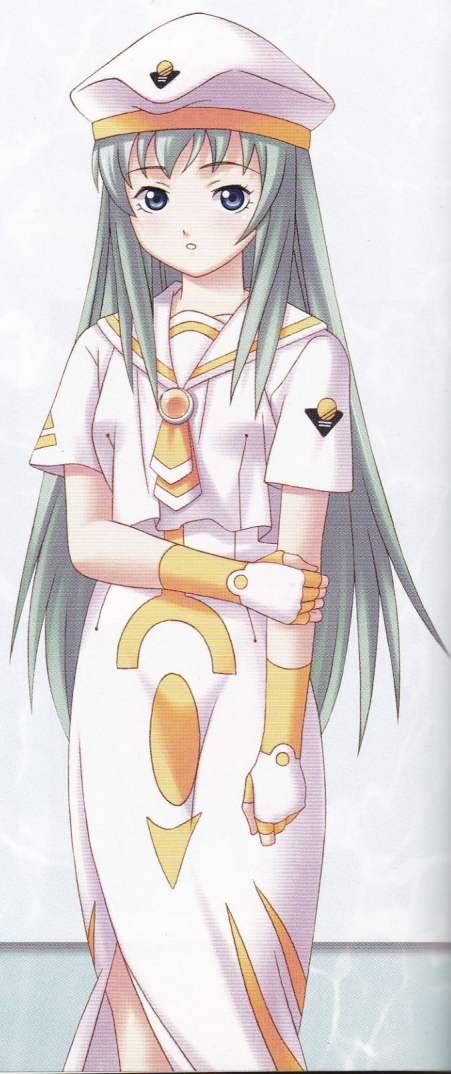
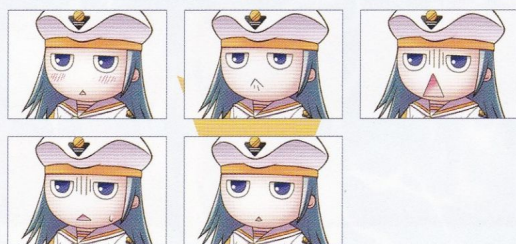


アリス

● Alice Carroll

声：広橋 涼

S D character



オレンジぷらねっとに所属する見習い水先案内人。容姿、才能ともに優れた資質を感じさせることから、天才少女との呼び声が高い。冷静な性格と落ち着いた態度から大人びた印象を受けるが、ときおり年齢相応の幼い一面を見せることもある。まだ学生的身であるため、平日の昼間を学業にあて、残りの時間で修業を行っている。



←業界最年少ながら、水先案内人としての技量は灯里や藍華にも劣らない。

Profile

姓名: アリス・キャロル

性別: 女性

年齢: 14歳

血液型: B型

誕生日: 9月1日

出身: アクア

身長: 145cm

職業: 水先案内人(見習い)

特徴: 冷静、お子ちゃま

口癖: 「でっかい○○」

あなたに聞いても

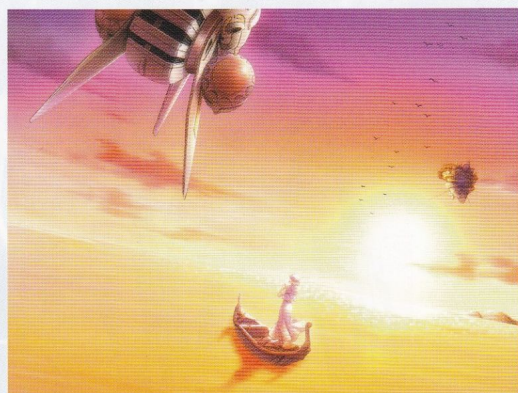
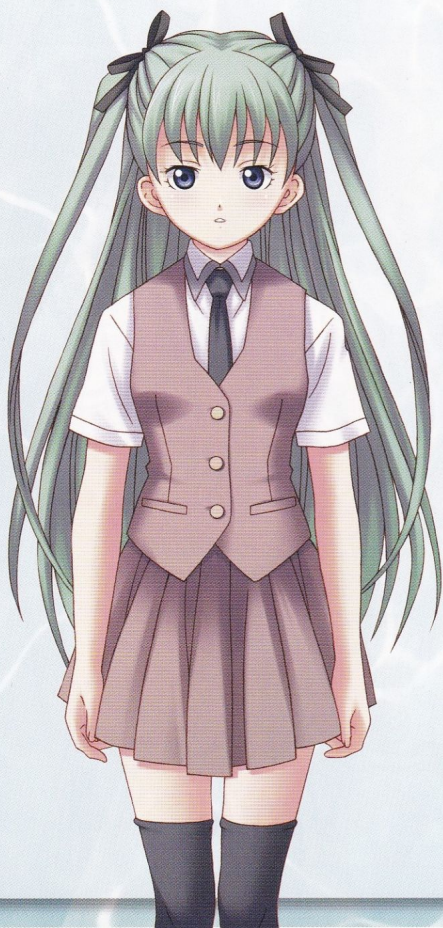
何か分かるとは思ってません

VARIATION



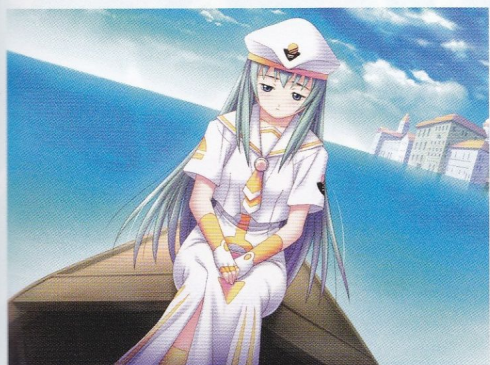


ついて来ないんですか？





… どうも



だめです！

もっと力強くうなずいてください！



やっぱり

ここは猫の王国

なんですね…

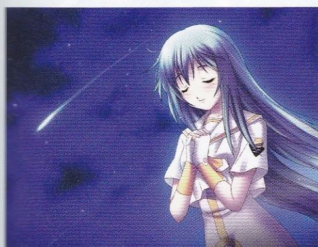


私が、ついてますから





また一緒に
練習ができるんですから…
でっかい嬉しいです！

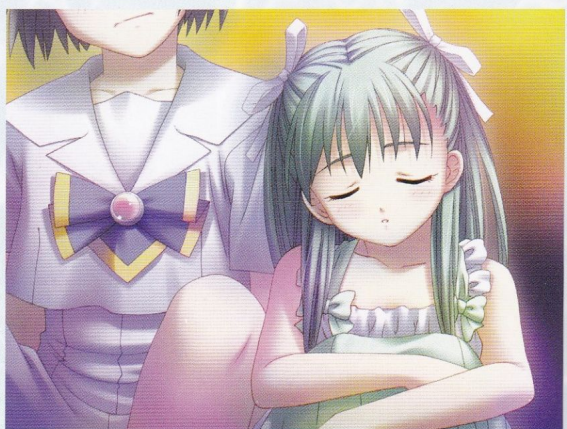


な、なななな、何も言ってませんっ！



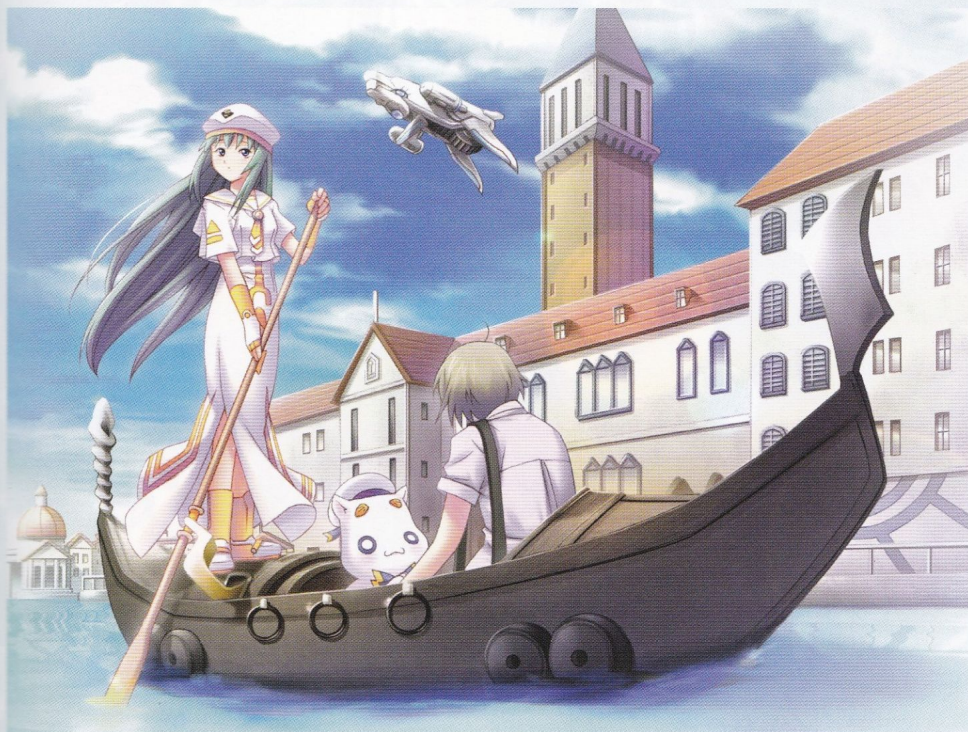
お、おだてても何も出ませんから…

帰っちゃ
いやです…





…いえ、
送らせて欲しいんです



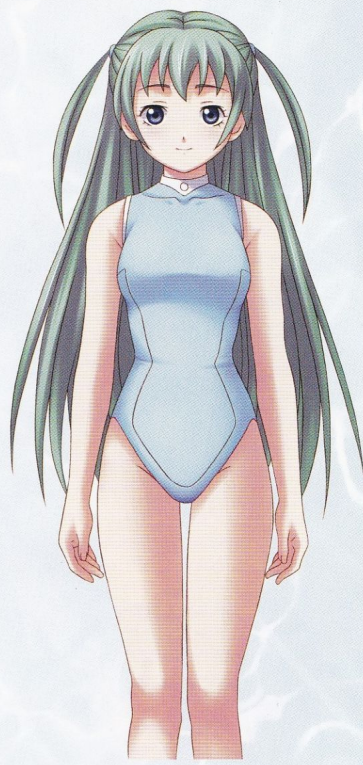
でっかい思い出を、
ありがとうございました



仲良し三人組全員集合

【後輩編】







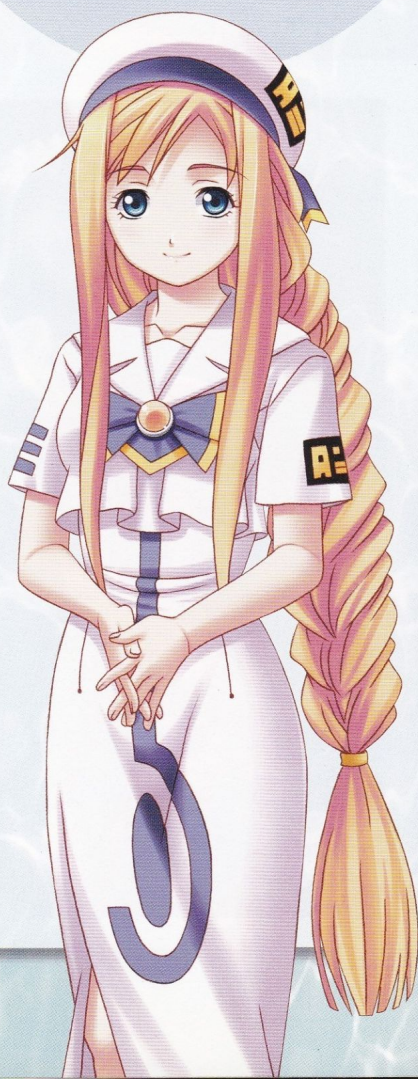
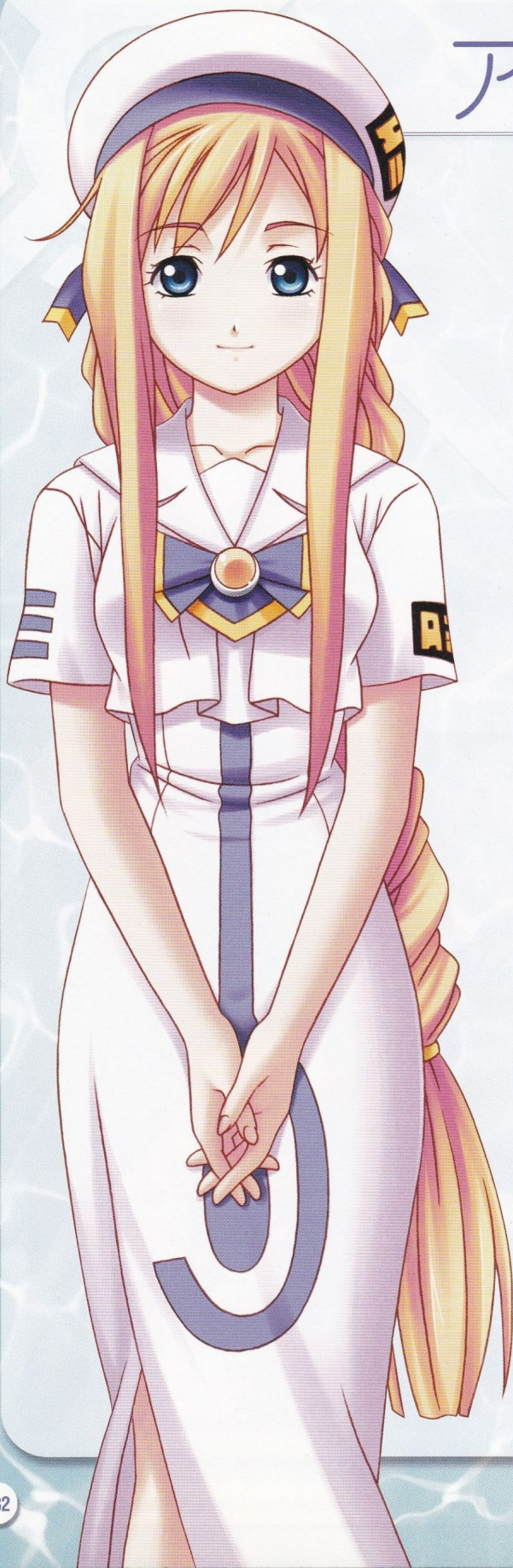


アリシア

● Alicia Florence

声：大原さやか

SD character



伝説の大妖精グランマの直弟子で、手袋無し昇格最年少記録保持者にして、現役最高位を表す水の3大妖精の一人。類い稀な美貌、華麗な操舵術、洗練された物腰と非の打ち所のない才媛で、「白き妖精」の通り名を持つ。知的かつ温和な人柄で、つねに柔らかな笑顔を決やさないため、そこに惹かれる人も多い。見かけによらずかなりのお酒好き。



◀会社経営を一手に担いながら、一方で後輩達の成長を優しく見守る。

Profile

姓名: アリシア・フローレンス

性別: 女性

年齢: 19歳

血液型: A型

出身: アクア

誕生日: 10月30日

身長: 165cm

職業: 水先案内人

特徴: 酒豪、博識

口癖: 「あらあら」、「うふふ」

ネオ・ヴェネツィアを愛する人なら…

水先案内人である資格は十分にあるわ。

VARIATION



晃

● Akira.E.Ferrari

声：皆川純子

SD character



業界でも1、2位を争うほどの社員を抱え、格式と伝統において他の追随を許さない姫屋で頂点に君臨する水先案内人。水の3大妖精の一人で、「真紅の薔薇」という通り名が示すように気高く情熱的な人物。アリシアとは幼なじみで現在もよき友人だが、一方的にライバル視していたりもする。行きつけの店で買えるくるみパンに目がない。



◀自分にも他人にも厳しい晃は、相手が他社の社員でも容赦なく叱責する。

Profile

姓名：晃・E・フェラーリ

性別：女性

年齢：20歳

血液型：O型

出身：アクア

誕生日：7月29日

身長：168cm

職業：水先案内人

特徴：努力家、世話焼き

口癖：「すわっ」

アリシアの弟子なんぞに負けたら、

ただじゃおかないからなっ！

VARIATION

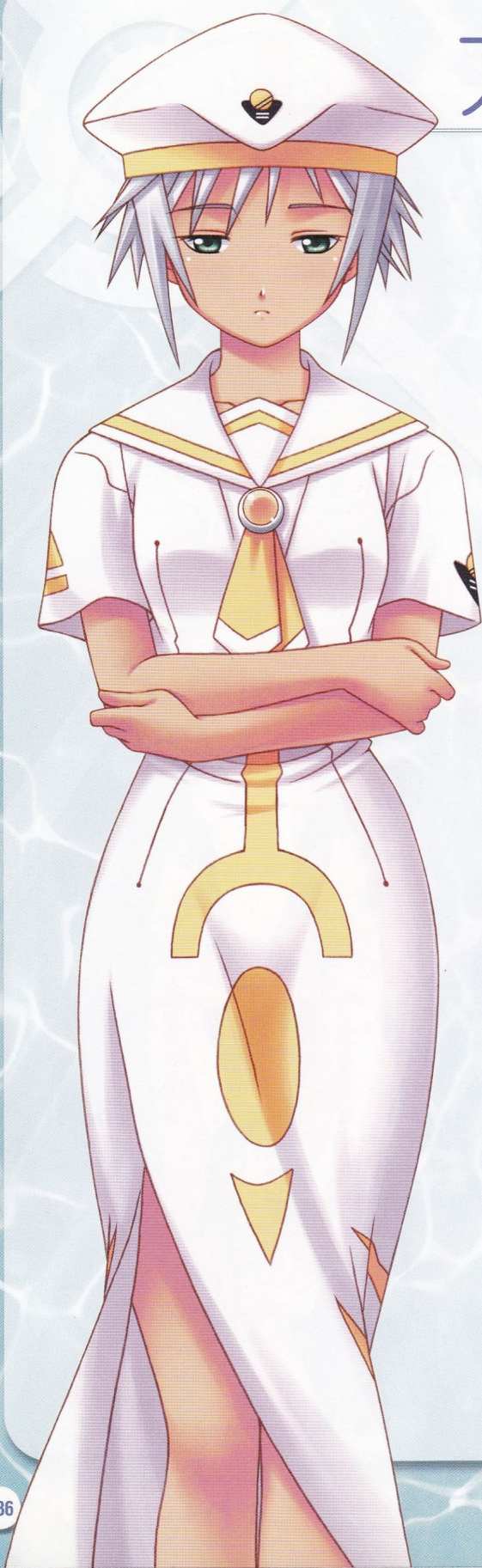


アテナ

● Athena Glory

声：川上とも子

SD character



オレンジぶらねっとを代表するトップ水先案内人で、水の3大妖精の一人。特に舟謳の技量に優れることから「天使の謳声」の通り名を持ち、その細身からは想像出来ないほどの圧倒的な声量と声域には、アリシアや晃ですら及ばないと言われる。その一方、普段は口数が少なく物静かな人物で、趣味は読書。また、周りに気を遣う世話焼き名人。



◀ 他人への気配りは得意だが、なぜか自分のこととなると失敗ばかり。

Profile

姓名: アテナ・グローリィ

性別: 女性

年齢: 21歳

血液型: AB型

出身: アクア

誕生日: 12月24日

身長: 170cm

職業: 水先案内人

特徴: 美声、ドジっ子

口癖: 「…」

機会があれば、

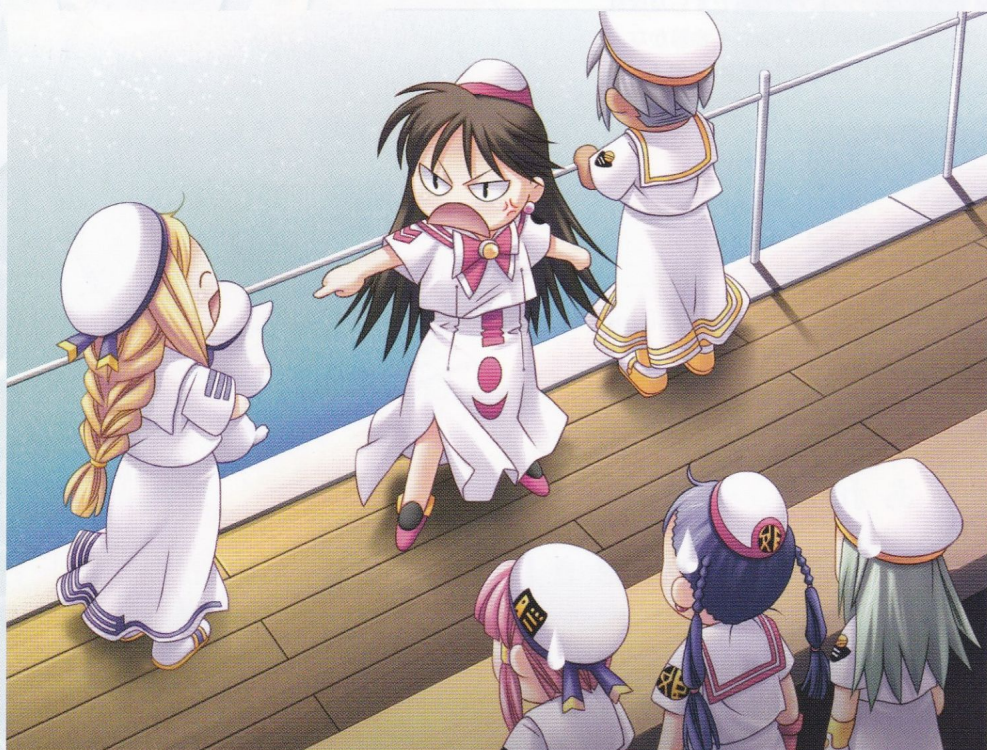
私のゴンドラに謳を聴きにいらっしゃいね

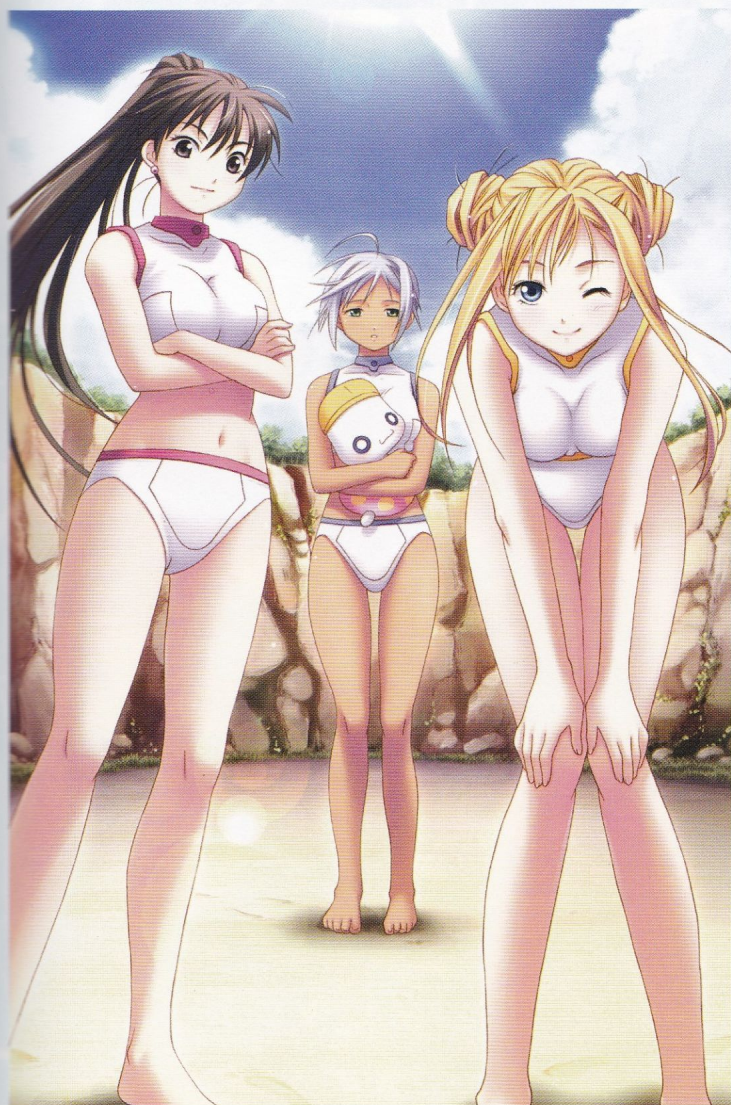
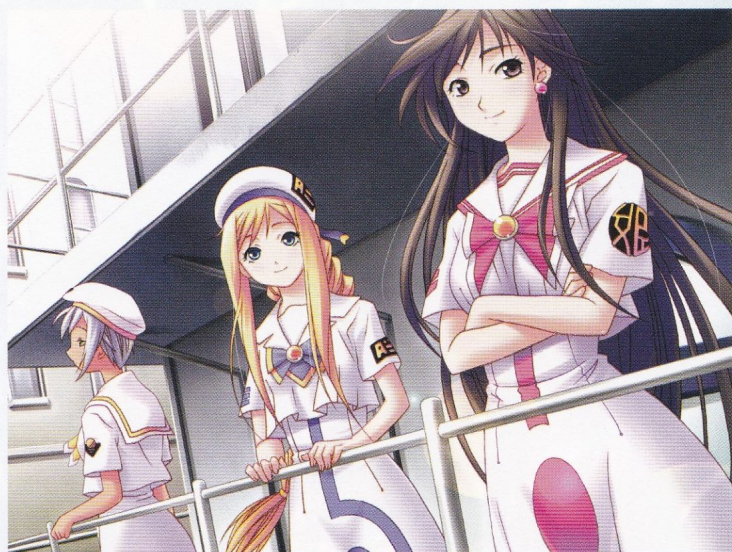
VARIATION



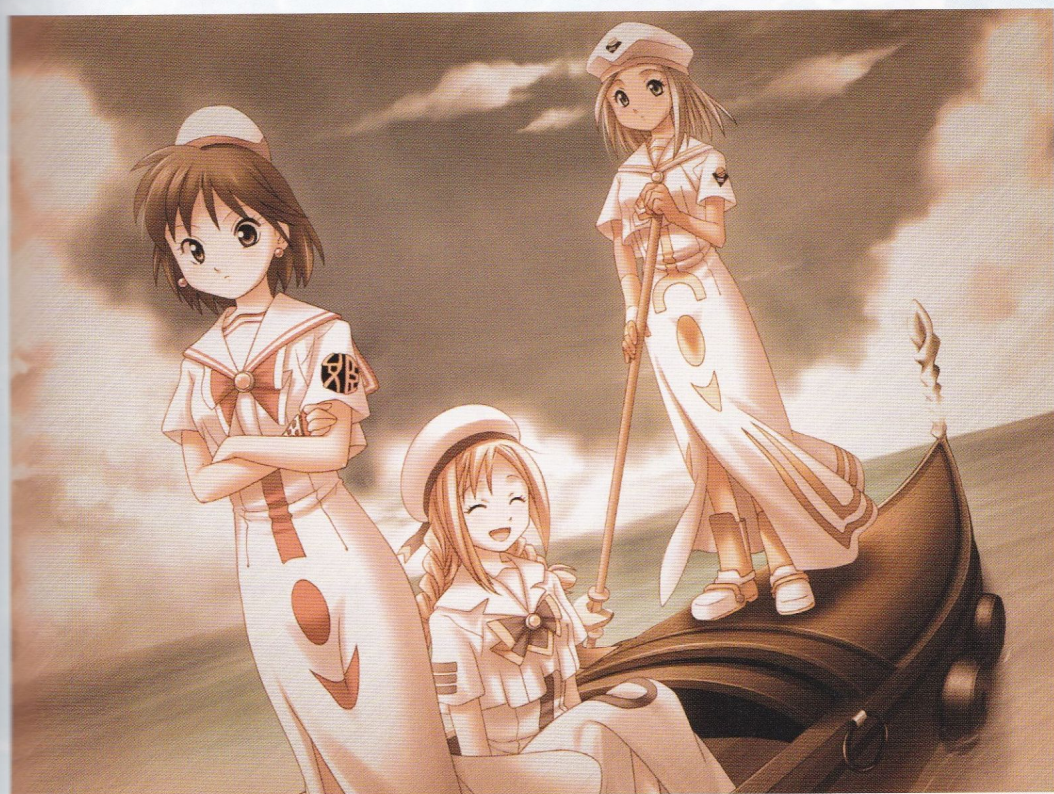
仲良し三人組全員集合

【先輩編】









アリア社長

●Aria Pokoteng

声：西村ちなみ



Profile

姓名：アリア・ポコテン

性別：雄

年齢：？

血液型：？

誕生日：？

体重：10.0kg

職業：ARIAカンパニー社長

特徴：太め、ヒメ社長ラブ

口癖：「ぶいにゅ」

ARIAカンパニーの社長。20年ほど前、当時姫屋に在籍していた天地秋乃と出逢い、新会社設立と同時に社長となる。性格は甘えん坊でやや臆病。オシャレに気を遣い、特に帽子にはうるさい。毎週金曜日放送のテレビ番組「にゃんにゃんぷう」が大のお気に入り。時おり猫の世界へ足を運んでいるらしく、まれに灯里を誘うことがある。



ヒメ社長

● Hime.M.Granzchesta

Profile

姓名:ヒメ・M・グランチェスタ

性別:雌

年齢:?

血液型:?

誕生日:8月5日

体重:2.50kg

職業:姫屋社長

特徴:上品、クール

口癖:ー

姫屋の社長。狭い場所がお気に入りのマンホーム猫。大人しい性格で、人前でむやみに鳴くことはないが、毎年行われる注射だけは苦手。現在、アリア社長から熱烈なアタックを受けているが、それほど関心を示していない。



まあ社長

● Ma a

Profile

姓名:まあ

性別:雌

年齢:?

血液型:?

出身:アクア

誕生日:11月22日

体重:1.2kg

職業:オレンジぶらねっと社長

特徴:嗜み癖、アリア社長ラブ

口癖:「まあ」

オレンジぶらねっとの社長。街角でアリスに拾われ、ちょうど先代の社長が亡くなっていたこともあって新社長として就任。アリア社長のお腹（もちもちぽんぽん）がお気に入りらしく、姿を見かけるととりあえず噛みつく。

謎の少女

● *Mysterious Girl*

声：稲村優奈



夢の中やネオ・ヴェネツィアの街角などで、たびたび主人公の前に現れる少女。その顔には切なげな表情を浮かべているが、その理由を言葉で語ろうとしないため、経歴や目的など一切が謎に包まれている。また、彼女との出逢いと前後して、主人公は一匹の猫と遭遇する。その猫は、昔飼っていた猫アイネに生き写しの姿をしていた。



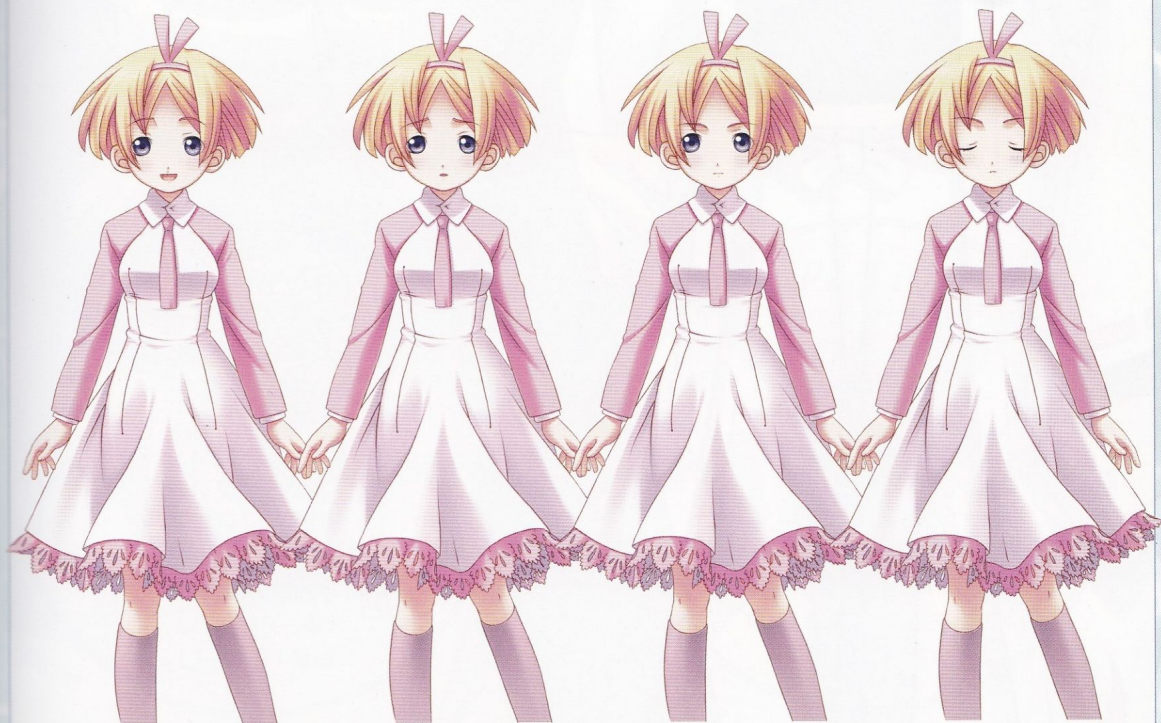
←一度も出逢ったことはないが、どこか懐かしさを感じさせる少女。



人も、猫も、そして街も

愛されることで存在できるのです

VARIATION

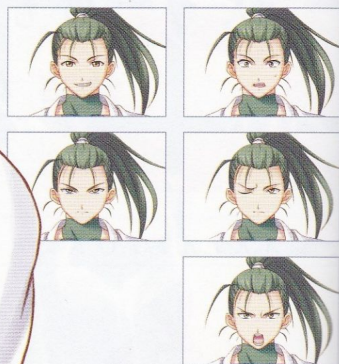


暁

● Akatsuki Izumo

声：野島裕史

灯里が最初に乗せたお客で、ふだんは浮き島で火炎之番人として働いている。実家も浮き島にあるため、ネオ・ヴェネツィアに関する知識は観光客と変わらない。同じ浮き島出身のウディーやアルとは幼なじみ。性格は大雑把で短気。そのせいか年の離れた兄には、いまだに子供扱いされている。また、初対面の相手にヘンなあだ名を付ける癖がある。



Profile

姓名：出雲 暁

性別：男性

年齢：18歳

血液型：O型

出身：アクア

誕生日：1月8日

身長：178cm

職業：火炎之番人(半人前)

特徴：直情、アリシアさんラブ

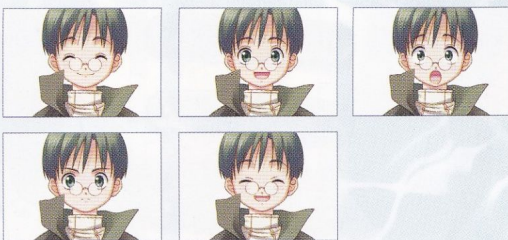
口癖：「もみ子」

アル

● *Albert Pitt*

声：渡辺明乃

まだ半人前ながら、重力石の扱いに優れる地重管理人。見た目は少年のようだが、実際には暁やウッディーよりも年上で、幼い頃は彼ら二人の面倒を見ていた。礼儀正しく穏やかな人柄だが、過剰に老成したところがあり、藍華から何度となく「オヤジ臭い」と指摘されている。地下で働くという職業柄、夜目が利くのだが、暗い場所は苦手。



Profile

姓名：アルバート・ビット

性別：男性

年齢：19歳

血液型：AB型

出身：アクア

誕生日：5月20日

身長：149cm

職業：地重管理人(半人前)

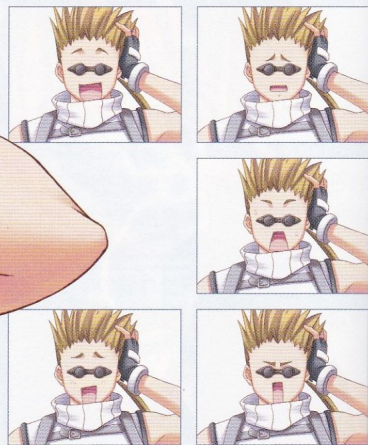
特徴：童顔、オヤジギャグ

口癖：「ええーっ」

ウッディー

●Udo Ayanokohji LI

声：うえだゆうじ



浪漫飛行社で働く風追^{シルフ}配達人。大空を自分の故郷のように感じていて、空を飛ぶことを“泳ぐ”と表現するほど。一日の締めくくりに、はるか上空からネオ・ヴェネツィアの街並みを眺めることを日課としている。真面目で人の良い性格だが、重度の方向音痴のため地図を無くすと配達が出来なくなる。暁とは家がお隣同士で、子供の頃からの遊び仲間。

Profile

姓名：綾小路宇士51世

性別：男性

年齢：18歳

血液型：O型

出身：アクア

誕生日：8月8日

身長：185cm

職業：風追配達人

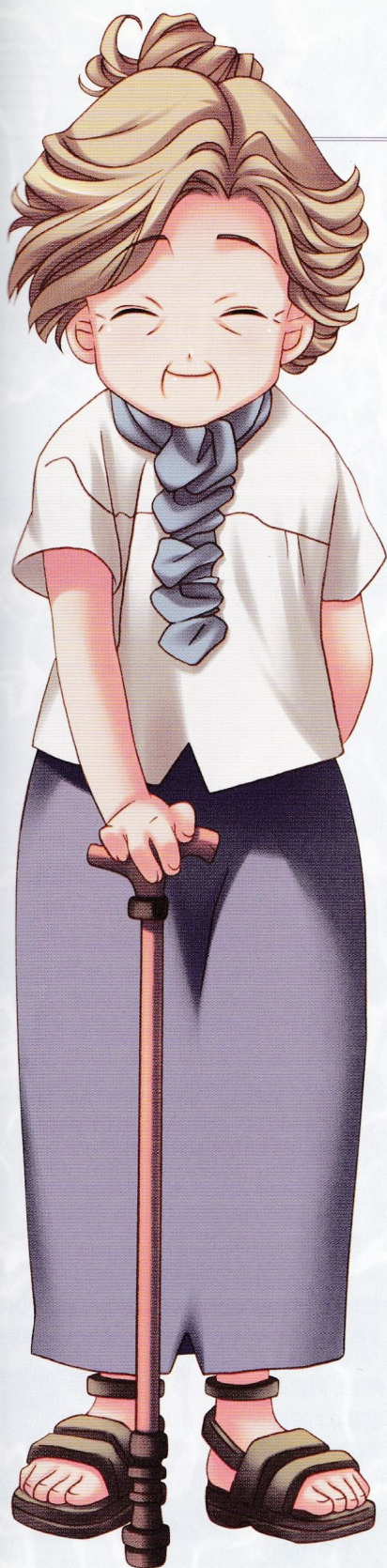
特徴：無邪気、方向音痴

口癖：「○○なのだ」

グランマ

●Akino Ametsuchi

声：松尾佳子



かつて30年以上もの長きに渡って水先案内業界のトップに立ち続けた伝説の大妖精。一人前引退最年長記録保持者でありARIAカンパニーの創立者、さらにアリシアを育て上げた人としても知られる。つねに自然体で包容力に溢れた人柄から、今も多くの後輩達に慕われている。現在はネオ・ヴェネツィアを離れ、城ヶ崎村で暮らしている。



Profile

姓名：天地秋乃

性別：女性

年齢：50歳

血液型：B型

出身：アクア

誕生日：9月23日

身長：150cm

職業：－

特徴：鷹揚、生きる伝説

口癖：「ほっほっほ」

その他の人々

● the others



郵便屋のおじさん

● Mr. Postman

声：清川元夢

ネオ・ヴェネツィアのカンナレージョ郵便局に勤める配達員。とても仕事熱心で、毎日、ゴンドラに乗って街中を巡っている。本人によると、手紙の配達は半ば趣味と化しているらしい。なお彼の乗るゴンドラは、マンホームから来た灯里が、生まれて初めて実際に操った船にあたる。



アパじいさん

● Mr. Apa

声：中村 正

アルの師匠にあたるベテランの地重管理人。真っ白い髪と髭のおかげで、頭の半分以上が隠れている。地上で売っているお菓子が大好きで、仕事中でも構わず食べ続けている。一見するとトボけた印象を受けるが、弟子の優れた才能を見抜き、時々、重力石のコントロールを任せている。



ケット・シー

● Cait-Sith

声：田沢晃之

今まで何度か灯里の前に姿を現した巨大な黒猫。人知を越えた不思議な力を持っているほか、アリア社長とも何らかの交友関係があると思われるが、詳しいことは一切わかっていない。また、これまでの経緯から推察するに、灯里に対しても何らかの興味を抱いているようだ。

青年(主人公)

● Young Man

声：下野 紘

マンホーム出身の大学生。都市建設工学を学んでいたが、教授に指摘された自身の欠点を補完するため、研究対象としてネオ・ヴェネツィアを訪れた。過去に愛猫を失った経験があり、今もトラウマになっている。



Profile

姓名：－
性別：男性
年齢：？
血液型：？
出身：マンホーム
誕生日：？
身長：？
職業：大学生
特徴：都市建設工学専攻
口癖：－

アイネ

● Aine

声：稲村 優奈

昔、主人公が飼っていたマンホーム猫。ある日重い病気にかかり、主人公は徹夜で看病したが、一眠りして目覚めた時には姿を消していた。以来、主人公はアイネが死んだものと諦めていたが、ネオ・ヴェネツィアでよく似た猫を見かける。



水先案内店紹介



オレンジぷらねっと

DATA	創業年	社員数	ゴンドラ数
	2291年	81名	120艇

開業からわずか10年ほどしか経っていないにも関わらず、古参の姫屋と並んで業界の双璧を成すまでに成長を遂げた水先案内店。すでに年間売上ではナンバー1の座を不動のものとしているが、今なお従業員や施設の

拡充を図るなど、躍進の勢いは衰えを見せない。

水の3大妖精の一人であるアテナが所属しているほか、近年では、天才少女の呼び声も高いアリスが、まだ学生的身でありながら入社したことで知られる。

社長

まあ社長



練習用ゴンドラ



社員



アテナ



アリス



姫屋

DATA	創業年	社員数	ゴンドラ数
	2180年	80名	100艇

水先案内業の誕生とほぼ同時期に創業された業界屈指の名門。その歴史は古く、創業以来100年以上の間に、多くの名水先案内人を輩出している。今や伝説の大妖精として知られる天地秋乃も、見習いの修業時代から、

やがて独立するまでの数年をここで過ごしていた。

現在は、新興のオレンジぷらねっとにやや押され気味な印象もあるが、水の3大妖精の一人である晃を筆頭に、社員一丸となって巻き返しを測っているらしい。

社長

ヒメ社長



社員



晃



藍華



練習用ゴンドラ





ARIAカンパニー

創業年	社員数	ゴンドラ数
2281年	2名	3艇

伝説の大妖精グランドマザーによって創業された水先案内店。創業者の残した数々の遺産に加え、現在の水の3大妖精の一人であるアリシアが所属していることから、業界内で最も有名なお店の一つとなっている。

開業当時から常に少人数体制をモットーとしているため、現従業員もわずか2名しかおらず、実質営業を行えるのはアリシアのみ。ただ彼女の絶大な人気から、観光シーズン以外でも毎日予約が絶えないという。

社長



ARIA社長

社員

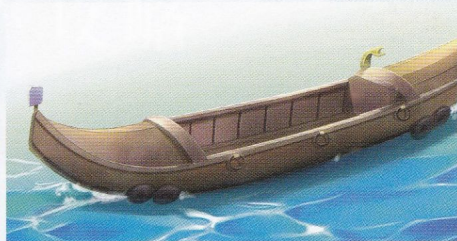


アリシア



灯里

練習用ゴンドラ

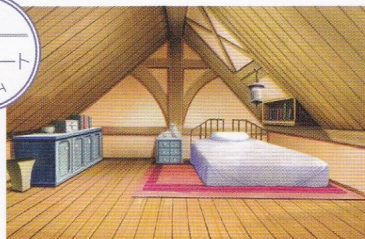


内装紹介

ARIAカンパニーの社屋は三階建てで、一階部分のみをオフィスとして使い、二階より上は社員の居住スペースとして使用している。三階のプライベートルームは、代々、ARIAカンパニーの新入社員が使うようになっており、灯里が寝泊まりする以前は、アリシアが使っていたのだという。

3F

プライベート
ルーム



2F

リビング
ルーム



1F

テラス





キャラクター相関図

登場キャラクター達の間を簡単に解説しよう。



灯里の友人



郵便屋のおじさん



暁



ウッディー



アル



アバじいさん

ARIAカンパニー



アリシア



アリア社長



灯里



ケット・シー



グランマ



晃



藍華



ヒメ社長



アリス



アテナ



まゐ社長



アテナ



アテナ

姫屋

オレンジぷらねっと

ARIA The NATURAL ～速い記憶のミラージュ～

通常ルート攻略

ここからは各キャラごとに通常ルートの攻略を解説。基本的な進行は冒頭のチャートで確認し、それぞれの分岐は各項目の説明を参考にしよう。



灯里ルート



偶然の出会いから生まれた師弟関係と、同居人という好条件のおかげで距離も縮めやすい

物語の主人公だけあって、藍華やアリスと比べて主人公と接触する機会は最も多い。そのため各章ごとに発生する選択肢について、つねに灯里と一緒に行動するように心がけておけば、攻略そのものはそれほど難しくない。



◀ 滞在中、一つ屋根の下で生活することになるため、必然的に灯里とは親しくなりやすい。



➡ それまでに選んだ選択肢にもよるが、イベントによっては選択肢が発生しないこともある。

グッドエンディング&イラストコンプリートチャート

発生する章	発生する選択肢	説明
第一章 「私は、灯里です」	「まだ追いかける」(灯里P+1) 「諦める。きっと勘違いだ」(藍華P+1)	路地裏での追跡では「まだ追いかける」を選択する
	「それでも行く」 「やっぱりやめる」(灯里P+1)	猫の王国へ行くかどうかの選択では「やっぱりやめる」を選択する
第二章 「水先案内人、やりませんか？」	「〇〇の Gondola に乗る」 (各キャラP+1)	藍華から申し込まれた勝負では「灯里の Gondola に乗る」を選択する
第三章 「ボッコロの日」	「邪魔しちゃう悪い」 「何の話だろう？」	選択肢はどちらでも可
	「〇〇に渡す」(各キャラP+2) (※)	バラを渡す相手については「灯里に渡す」を選択する
第四章 「夏のともしび」	「中に入る」 「やっぱりやめる」	喫茶店の前では「中に入る」を選択する
第五章 「歌姫は誰だ？」	(パートナーを選ぶ) (各キャラP+1)	見から提案された勝負では「無難に、灯里ちゃん」を選択する
	「中に入る」 「やっぱりやめる」	猫の王国の入口では「中に入る」を選択する (累計灯里P4以上で灯里ルートフラグ成立)
第六章 「アクアからの贈り物」	「仕方ない、積み込む」 「これ以上は無理」	選択肢はどちらでも可
	「なんとか自力で頑張る」(各キャラP+1) 「ここは任せた方が…」	落とし物を拾う場面では「なんとか自力で頑張る」を選択する
第七章 「ネバーランドにご招待？」	「ドアの向こうには…？」 「この先を、見たいけど…」	選択肢はどちらでも可
最終章 「夏の終わりに」	(〇〇の手伝いをする) (各キャラP+1)	レデントーレの準備では「灯里ちゃんの手伝いをする」を選択する。最終累計灯里P5以上でグッドエンディングへ

※ 累計P 1 以上の者のみ出現。全員が累計P 1 以下の場合、選択肢にアリスが出現

第一章 「私は、灯里です」

路地に消えた猫を追いかけて 練習中の灯里と対面

ネオ・ヴェネツィアに降り立ったあと、謎の歌声に導かれるように路地裏へ入り込んだ主人公。そこでアイネによく似た猫が姿を現すが、路地の奥へ走り去ってしまう。しばらく追ったところで選択肢が出現するが、灯里ルートを進めるなら「まだ追いかける」を選ぼう。



↑猫を追いかけていくと、路地を抜けたところで、 Gondola を漕ぐ灯里の姿が目に入る。



↑引き返すと藍華に出会う。その後、再登場する際にアルと出かけていたことが判明する。

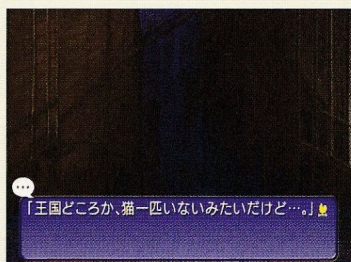
第一章 「私は、灯里です」

不思議体験はひとまず置いて おいて街の自然を堪能しよう

いつの間にか灯里に観光案内されることになった主人公。最初のうちは彼女の説明も耳に入っていなかったのだが、偶然、猫の王国の話聞いたことから俄然興味を抱く。連れて行ってくれるよう頼むと灯里から念を押されるので、ここでは「やっぱりやめる」を選ぼう。



↑灯里の忠告を受け入れると、観光の続きとしてとっておきの場所へ案内してくれる。



↑この段階で猫の王国を訪れても、道に迷っただけで大して収穫はないのだ。

第二章 「水先案内人、やりませんか？」

灯里の Gondola に乗り、良き先輩からのアドバイスを学ぶ

ARIAカンパニーで生活することになった主人公は、ひょんなことから水先案内人にされてしまう。その後、藍華が現れ、主人公の指導担当をめぐって灯里とレースをすることに。主人公はどちらかの Gondola に同乗することになるので、「灯里の Gondola に乗る」を選ぼう。



↑勝負に勝つことも重要だが、それ以上に自分の形を崩さないことが大事と語る灯里。



↑レースの途中でアクシデント発生。主人公は Gondola から落ちそうになる灯里を救う。

第三章 「ボッコロの日」

男女双方にとって特別な日 それを誰から教えてもらう？

主人公が慣れない練習のおかげで筋肉痛に襲われたその日、ネオ・ヴェネツィアではアクア・アルタが発生していた。食事を済ませた頃、藍華がARIAカンパニーを訪れ、やがて灯里と内緒話を始める。ここで発生する選択肢については、どちらでも好きな方を選ぼう。



↑上下どちらの選択肢を選んでも、この日行われるボッコロの日についての説明が聞ける。



↑どちらの選択肢を選んだかによって、広場で出会う暁のセリフが微妙に変化する。

第三章 「ボッコロの日」

広場で買っておいたバラを 灯里へプレゼントしよう

街で道に迷った主人公は、偶然再会したアリスに案内されARIAカンパニーへ戻る。ここでバラを誰に渡すかの選択肢が出たら灯里を選ぼう。なお、各キャラのポイント次第では、選択肢にアリスアが含まれることもあるが、彼女を攻略することは出来ない。



↑ここでバラを誰に渡すかで次のルートが決まる。決して間違えたりしないように。



↑出会って間もない主人公からバラを渡された灯里は、赤面しつつも受け取ってくれる。

第四章 「夏のともしび」

広場に忽然と現れた喫茶店 そこから流れる歌声とは？

夜光鈴市へ来た主人公だったが、ARIA社長の後を追ううちに不思議な喫茶店に出くわす。店内から夢の中で聞いた歌が流れていることに気づくと、中へ入るかどうかの選択肢が出現する。ストーリー上はどちらを選んでも構わないが、イラストを見るには店内へ足を踏み入れよう。



↑喫茶店の中にはいつかの少女がいたが、詳しい話を聞く前に外へ出るよう促される。



↑店の中に入らなかった場合、灯里は主人公の逡巡する気持ちを察して慰めてくれる。

第五章 「歌姫は誰だ？」

修業を続けるために、灯里と 一緒にゴールを目指そう

藍華を追ってARIAカンパニーに現れた兄は、主人公を含む後輩三人に試合の話を持ち出す。水先案内人の修業を続けるためには勝利しなければならない。試合の開始前に、コースのナビゲートをしてくれるパートナーを選ぶことになるので、もちろん灯里を指名しよう。



↑ Gondolaを漕ぐのは、あくまでも主人公。灯里の指示に従ってゴールを目指すのだ。



↑藍華と勝負した時と同様、マイペースな灯里を前に、主人公もリラックスした状態に。

第五章 「歌姫は誰だ？」

いよいよ猫の王国へ潜入 そこで待っていた人物とは

街の随所に用意された地図に従い「大切なもの」を探していた主人公は、猫の王国への入り口にたどり着く。奥へ進むかどうか灯里に問われるが、ここでは迷わず先へ進もう。なお、引き返した場合も修業は続けられるが、そちらの内容についてはアリス攻略時に確認できる。



↑路地の奥でアイネ似の猫と謎の少女に会うが、直後にスタート位置へ飛ばされてしまう。



↑引き返すことを選んだ場合、いつもよりやや強めの口調で灯里が元気づけてくれる。

たとえ言葉は通じなくても
社長命令には絶対服従？

朝食後、灯里の提案でピクニックへ行くことになったARIAカンパニーの一同。言われるがままに主人公が準備を始めると、あらかた荷物を載せたところで、追加の一つを載せるかどうかの選択肢が出現する。お弁当の所在に関わる選択肢なのだが、どちらを選んでも構わない。



↑とりあえずARIA社長の指示に従って荷物を乗せると、お弁当を持った灯里達が登場する。



↑言葉が通じないために起きた悲劇。このARIA社長の涙のわけは、後ほど明らかになる。

知らないうちに訪れた試練
希望の丘を目指すピクニック

街を抜ける途中、郵便屋のおじさんが大切な郵便袋を落とす場面に遭遇する。水面を流れる袋を拾い上げるには、ゴンドラで追うしかないのだが、このとき誰が漕ぐかの選択肢が出現する。灯里やアリシアの期待に背かぬように、ここは自分の力を信じて独力で切り抜けよう。



↑とある事情で手を貸すわけにはいかない灯里は、主人公の行動を心配そうに見守る。



↑ピクニックに出た真の目的を達成させるためにも、いつになく厳しい表情を見せる灯里。

無人島に設けられた小さな祠
扉の先で催される猫の饗宴

アリシア達の心遣いで、天然の海を満喫した主人公。ところがそこへまたしてもアイネが現れる。その姿を追って島の奥へ進むと小さな祠があった。灯里と一緒に祠の中へ入ると、やがて選択肢が出現する。灯里ルートを攻略する上では、どちらを選んでも構わない。



↑扉の先では謎の少女が待っているが、またも言葉を交わす間もなく外へ出されてしまう。



↑道を引き返した場合、主人公の背に向かって少女が意味深な言葉を投げかける。

アクアでの最後の思い出に
灯里と一緒に料理を作ろう

先輩達のはからいで、レデントーレの屋形船を任されることになった主人公達。以前の経験をふまえ準備を進めていく灯里達を前に、誰を手伝うかの選択肢が出現する。ストーリーはまだ先まで続くが、ここが最後の分岐になるので、料理を担当する灯里の手伝いをしよう。



↑灯里の指示に従って、まずは食材の調達に出かけ、その後、料理にも挑戦することに。



↑お祭りの準備中には、灯里と一緒に作った料理を、藍華やアリスに味見してもらう場面も。

藍華ルート



ナンバー1 ^{ウンディーネ} 水先案内人を目指し、日々の努力を怠らない藍華。その溢れる闘志が攻略のカギ

アリシアに憧れている藍華は、自分からARIAカンパニーへ現れるため、灯里に次いで接触する機会が多い。攻略のポイントとなるのは、第二章で描かれる勝負のシーン。ここで藍華の Gondola を選ばないと、以降の展開に影響してしまう。



←主人公の先生役を決めるため、灯里に勝負を挑む藍華。ここで藍華の Gondola を選ぶよ。



⇒主人公がネオ・ヴェネツィアの地下世界を訪れるのは、藍華ルートを選んだ場合だけだ。

グッドエンディング & イラストコンプリートチャート

発生する章	発生する選択肢	説明
第一章 「私は、灯里です」	「まだ追いかける」(灯里P+1) 「諦める。きっと勘違いだ」(藍華P+1)	路地裏での追跡では「諦める。きっと勘違いだ」を選択する
	「それでも行く」 「やっぱりやめる」(灯里P+1)	選択肢はどちらでも可
第二章 「水先案内人、やりませんか?」	「○○の Gondola に乗る」 (各キャラP+1)	藍華から申し込まれた勝負では「藍華の Gondola に乗る」を選択する
第三章 「ボッコロの日」	「邪魔しちゃ悪い」 「何の話だろう?」	選択肢はどちらでも可
	「○○に渡す」(各キャラP+2) (※)	バラを渡す相手については「藍華に渡す」を選択する
第四章 「ようこそ地下迷宮(ラビンス)へ」	「灯里ちゃんと行動」(灯里P+1) 「藍華ちゃんと行動」(藍華P+1)	手分けして行動する際は「灯里ちゃんと行動」を選択する
	(パートナーを選ぶ)(各キャラP+1)	見から提案された勝負では「勝負根性のある、藍華ちゃん」を選択する
第五章 「歌姫は誰だ?」	「中に入る」 「やっぱりやめる」	猫の王国の入口では「中に入る」を選択する (累計藍華P4以上で藍華ルートフラグ成立)
	「仕方ない、積み込む」 「これ以上は無理」	選択肢はどちらでも可
第六章 「アクアからの贈り物」	「なんとか自力で頑張る」(各キャラP+1) 「ここは任せた方が…」	落とし物を拾う場面では「なんとか自力で頑張る」を選択する
	「ドアの向こうには…?」 「この先を、見たいけど…」	祠にあるドアの前では「ドアの向こうには…?」を選択
第七章 「ネバーランドにご招待?」	「○○の手伝いをする」 (各キャラP+1)	レデントレーの準備では「藍華ちゃんの手伝いをする」を選択する。最終累計藍華P5以上でグッドエンディングへ
最終章 「夏の終わりに」		

※累計P1以上の者のみ出現。全員が累計P1以下の場合、選択肢にアリシアが出現

第一章 「私は、灯里です」

出逢い頭の衝撃的な対面 地重管理人アルも登場

路地裏で発生する選択肢では、「諦める。きっと勘違いだ」を選ぶ。街路に出て宿探しをするうちに、急ぎ足の藍華とぶつかるのだ。しばらく会話した後、通りすがりの灯里と入れ替わりで藍華はいったん立ち去るが、その後、アルと一緒に買い物をしている場面に出くわす。



↑ぶつかった挙句、あらぬ疑いをかけられる主人公。運命的と言う表現には程遠い初対面。



↑去り際に藍華が言っていた急ぎの用事とは、アルと一緒に買い物に出かけることだった。

第一章 「私は、灯里です」

人間には不可侵の猫の王国 そこで出会った少女とは

灯里の Gondola に乗って街の観光案内を受けていると、やがて猫の王国について説明され、そこへ行くかどうかの選択肢が出現する。最終的に藍華ルートを選ぶ場合、どちらを選んでも構わないので、灯里やアリスルートでは選ぶ機会の少ない「それでも行く」を選んでおこう。



↑以前来た時と同様、道に迷ってしまう灯里。アリア社長の先導に従い水路を進むことに。



↑水路を進むうち、主人公にしか聞こえない不思議な歌声が響く。その声の主を探すと…。

第二章 「水先案内人、やりませんか？」

Gondola 勝負の合間に生まれた 藍華と二人きりの時間

妙な経緯から ARIA カンパニーで水先案内人をやることになった主人公。その先生役をめぐって藍華と灯里が勝負することに。ここで選択肢が出現するので藍華の Gondola を選ぶこと。灯里を選んでしまうと、次の章で藍華にバラを渡せなくなるのだ。



↑灯里の Gondola にアリスが乗ると聞き、いったんは主人公の同乗を拒否する藍華。



↑わずかな時間ではあったが、会話を重ねることで藍華との距離もだいぶ縮まった。

第三章 「ボッコロの日」

女の子達の内緒話が気になる なら耳をそばだててみよう

アクア・アルタで街が水没した中、ARIA カンパニーを訪れる藍華。部屋の片づけをしていた灯里を呼びつけると、何やら居間の隅で小声で相談を始める。ストーリーを進める上では、この選択肢はどちらを選んでも構わないので、ここは藍華の行動を追って見るのもありだ。



↑藍華と灯里の会話に興味を抱く主人公であったが、詳しい内容は教えてもらえない。



↑街の広場に出た主人公は、そこで出会った暁にボッコロの日についての説明を受ける。

第三章 「ボッコロの日」

街に伝わる求愛のイベント 親愛の意味を含めたバラ

街でバラを購入した後、アリスに不審人物扱いされるという災難に遭いつつ、ようやくARIAカンパニーへ戻った主人公。その後、街で手に入れたバラを誰かに渡すことになるのだが、各キャラの累計ポイント次第では、選択肢が発生しないまま藍華に渡すことになる。



↑主人公からバラを渡されて混乱した藍華は、なぜか決闘の申し込みと勘違いする。



↑愛情というより親愛の印という言葉に納得し、赤面しながらバラを受け取る藍華。

第四章 「ようこそ地下迷宮(ラビリンス)へ」

藍華の気持ちをくんでアルと二人きりにさせてあげよう

マンホームとの気候の違いに音を上げる主人公。アリシアの助言もあって、練習を中止して灯里や藍華達と街へ出る。そこで偶然にもアルに会ったことから、街の地下に作られた施設を見学することになる。地下では二手に分かれることになるが、ここは灯里と一緒に行動しよう。



↑灯里と一緒に故障箇所を探すと、途中で事故に遭い、少々手荒い処置を受けるはめに。



↑藍華と一緒に行動した場合は、アルも含め三人で故障箇所を探すことになる。

第五章 「歌姫は誰だ？」

藍華を追って晃が登場 修業の継続を賭けた勝負

平穏に迎えた朝も、藍華の来訪をきっかけに突如にぎやかに。姫屋から藍華を連れ戻しにやってきた晃は、主人公に対し水先案内人の修業を続ける条件として、あるレースを提案する。主人公は灯里、藍華、アリスの中からパートナーを選ぶことになるので、当然、藍華を選ぼう。



↑突然レースをする羽目になり責任を感じた藍華は、彼女なりの口調で主人公を元氣付ける。



↑晃の用意するお仕置きへの恐怖と、灯里やアリスへの対抗心から、闘争心を燃やす藍華。

第五章 「歌姫は誰だ？」

脱出不可能の悪夢再び? 薄暗い水路の奥で待つ者

地図に従って水路を進むと、猫の王国への入り口にたどり着く。ここで奥へ進むかどうかの選択肢が出現するが、ストーリー上はどちらを選んでも構わない。中へ入った場合は普段とは異なる藍華の一面が見られ、引き返した場合は藍華と灯里の友情の深さを再確認できる。



↑過去の体験からか、いつもの活発な態度とは違って変わって不安でたまらない様子の藍華。



↑水路を引き返した場合、藍華は言い訳ばかりする主人公の甘えた姿勢を叱り付ける。

第六章 「アクアからの贈り物」

楽しいピクニックの必需品 アリシア特製お弁当の行方

灯里の提案で、藍華も交えてピクニックへ行くことになったARIAカンパニーの一行。言われるがまま荷物の積み込みを行っている、アリア社長からバスケットを差し出されたところで選択肢が出現する。中にはお弁当が入っているのだが、どちらを選んでも構わない。



↑弁当を持って積み込んだ場合は、後になってアリスと暁が合流することになる。



↑「これ以上は無理」を選ぶと、落胆する一同のもとへウッディーとアリスが現れることに。

第六章 「アクアからの贈り物」

修業に付き合ってくれた藍華達の期待に応えよう

ピクニックへ向かう主人公達の眼前で、郵便屋のおじさんが郵便袋を落としてしまう。ゴンドラを漕いでいる主人公は、自分でそれを拾い上げるかどうかの決断に迫られる。結果的には大差ないのだが、ここでは藍華達の期待に応えるためにも、「なんとか自力で頑張る」を選ぼう。



↑自分で拾うことを選んだ場合、あえて挑発的な言葉を使う藍華を制することに。



↑他人に任せようとした場合、怒りとともに発せられた藍華の叱咤が主人公の胸を打つ。

第七章 「ネバーランドにご招待？」

無人島で開かれたパーティ 主人公を招く踊り手は…

マンホームへの帰国を前に、アリア社長のプライベートビーチへ招待された主人公。海水浴を楽しみ一休みしていると、またもアイネが現れる。その後、祠の中で選択肢が出現するが、部屋に入った場合、手を差し出す少女のイラストが現れる。まだ見ていないなら先へ進もう。



↑扉の先は猫達が踊るダンスホール。たった一人いた人間の女の子が主人公に手を差し出す。



↑主人公が扉を開けなかった場合、祠の怪しい雰囲気怯えていた藍華も安心。

最終章 「夏の終わりに」

夏を締めくくるお祭り 藍華と最後の共同作業

レデントーレが近づいたある日、主人公と後輩三人組のために屋形船が用意される。アクアでお世話になった人々への謝意を示すためにも、俄然やる気になる主人公。ここで誰の手伝いをするかの選択肢が出現するので、もちろんコスチュームと飾り付け担当の藍華を手伝おう。

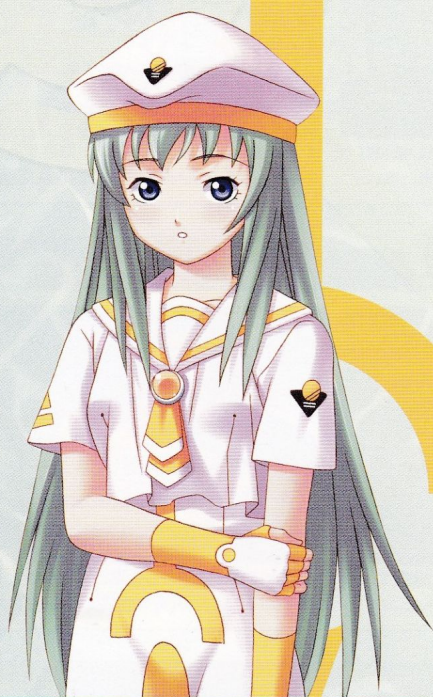


↑藍華の指導を受けながら、まずは屋形船を飾り付けるための布の準備を進める。



↑作業も順調に進み、やがてコスチュームも完成。早速アリスに試着してもらうことに。

アリスルート



人付き合いが苦手な若き天才水先案内人 心の距離を埋めるには最初の出逢いが肝心

アリスが本格的に登場するのは第三章からで、それ以前は第一章で顔見せ程度に現れるだけだ。しかし実はここで顔を合わせておかないと、第三章でバラを渡せなくなってしまうのだ。したがって第一章で必ずアリスに逢っておこう。



←早い段階で会っておけば、とりあえず顔だけは覚えておいてもらえる。

→ポッコロの日にバラを渡すことが出来れば、アリスルート最初の関門はクリア。



グッドエンディング&イラストコンプリートチャート

発生する章	発生する選択肢	説明
第一章 「私は、灯里です」	「まだ追いかける」(灯里P+1) 「諦める。きっと勘違いだ」(藍華P+1)	選択肢はどちらでも可
	「それでも行く」 「やっぱりやめる」(灯里P+1)	猫の王国へ行くかどうかの選択では「やっぱりやめる」を選択する(第三章でアリスに会った時に「アリスP+1」)。
第二章 「水先案内人、やりませんか?」	「〇〇のゴンドラに乗る」 (各キャラP+1)	選択肢はどちらでも可
第三章 「ポッコロの日」	「邪魔しちゃ悪い」 「何の話だろう?」	選択肢はどちらでも可
	「〇〇に渡す」(各キャラP+2)(※)	バラを渡す相手については「アリスに渡す」を選択する
第四章 「カンツォーネの思い出」	「しばらく散歩に付き合う」(アリスP+1) 「練習に誘ってみる」(アリスP+2)	夜光鈴市では「しばらく散歩に付き合う」を選択する
	(パートナーを選ぶ)(各キャラP+1)	見から提案された勝負では「土地勘のある、アリスちゃん」を選択する
第五章 「歌姫は誰だ?」	「中に入る」 「やっぱりやめる」	両方のルートで個別のイラストが出現。「中に入る」を選んだ場合、累計アリスP4以上でアリスルートフラグ成立。
	「仕方ない、積み込む」 「これ以上は無理」	選択肢はどちらでも可
第六章 「アクアからの贈り物」	「なんとか自力で頑張る」(各キャラP+1) 「ここは任せた方が…」	選択肢はどちらでも可
	「ドアの向こうには…?」 「この先を、見たいけど…」	祠にあるドアの前では「ドアの向こうには…?」を選択
第七章 「ネバーランドにご招待?」	(〇〇の手伝いをする) (各キャラP+1)	レデントレーの準備では「アリスちゃんの手伝いをする」を選択する。最終累計アリスP5以上でグッドエンディングへ
最終章 「夏の終わりに」		

※累計P1以上の者のみ出現。全員が累計P1以下の場合、選択肢にアリスが出現

最初の選択はお好み次第 誰との出会いを優先する？

空港に降り立ったところで、謎の歌声に誘われるように路地に入り込んだ主人公。アリスルートの場合、ここで出現する選択肢でどちらを選んでも、その後のストーリーに影響はない。すでに灯里ルートか藍華ルートをクリアしているのなら、まだ選んでいない方にしよう。



↑猫を追って奥へ進むのであれば、路地から出たところで灯里と出逢うことになる。



↑追跡を諦めた場合は街角で藍華と衝突する。その後、灯里の Gondola で街を案内される。

潮の流れが複雑な難所で 独り自主練習に励む少女

灯里の Gondola に乗り込んだ主人公は街の観光スポットを案内される。ここで猫の王国へ向かうかどうかの選択肢が出現するが、これは「やっぱりやめる」を選ぼう。そうすると灯里が連れて行ってくれたとある岬で、自主練習中のアリスと出逢うことになるのだ。



↑アリスが練習場になっていた岬は、実は彼女と灯里が初めて出逢った場所でもあるのだ。



↑明るい人柄の灯里を尊敬しているアリスであったが、業務上の失敗には容赦がない。

史上初の男性水先案内人 灯里と藍華、先生はどっち？

図らずも水先案内人を志すこととなった主人公。その後、その先生役をめぐって灯里と藍華が勝負することになるのだが、ここで発生する選択肢はどちらを選んでも構わない。まだ藍華ルートを未クリアの場合は、ここで藍華を選び、そのデータを残しておくのも有効だ。



↑藍華の Gondola を選んでおけば、藍華ルートを進める際に時間の節約となる。



↑灯里の Gondola を選んだ場合、ここで風追配達人のウッディーが初登場となる。

ネオ・ヴェネツィアに伝わる 古式ゆかしい告白イベント

ARIA カンパニーへやって来た藍華は、なぜか灯里を呼び出すと部屋の隅で内緒話を始める。ここで発生する選択肢の選び方で、ボッコロの日について説明する役がアリシアか暁のどちらかに決まる。二人の邪魔をしないように気を遣うと、アリシアから教えてもらえる。



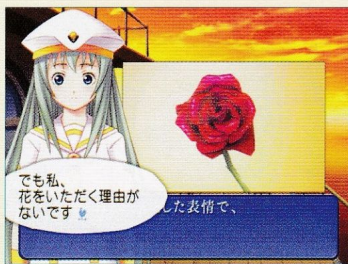
↑「邪魔しちゃう悪い」を選んだ場合、会社を飛び出して二人を見送ることに。



↑藍華達が慌てる理由についてアリシアに尋ねると、ボッコロの日について教えてくれる。

道案内のお礼と、今後の友好を願ってのプレゼント

街でバラを購入した後、路地で昔飼っていた猫のアイネを見かける主人公。夢中で後を追っていると、路地を抜けたところでアリスに出逢う。その後、アリスの誤解を解いた主人公はARIAカンパニーへ戻るが、ここでバラを誰に渡すかの選択肢が出るのでアリスに渡そう。



↑いきなりバラを渡されて当惑するアリスだが、しばらく悩んだ後で受け取ってくれる。



↑第一章でアリスに会っていないと、ここで初対面となりバラを渡すことが出来ない。

失いかけた情熱を取り戻すとき、耳に聞こえた歌声の主は？

灯りに誘われて夜光鈴市へ向かった主人公だったが、屋台を見て回るうちにはぐれてしまう。灯里を探す途中でアリスに出逢うが、どうも様子がおかしい。彼女の悩みを聞くと、その後の行動で選択肢が出現する。ここはアリスの趣味である散歩に付き合うことにしよう。



↑散歩の途中でアテナの歌声を耳にしたアリスは、水先案内人を志した理由を思い出す。



↑練習に誘った場合、主人公の下手な歌を聞き、アリスは初心者だった頃の気持ちを思い出す。

街を巡るゴンドラ勝負ナビゲーターは天才少女

朝早くにARIAカンパニーを訪れる藍華。理由は晁に叱られたことが原因らしい。続いて現れたアリスが警告交じりの説得を行うが聞く耳を持たない。そこへ当の晁が登場したことから事態は急転。晁が提案する修業の継続を賭けた勝負では、アリスをパートナーに選ぼう。



↑前回、アリスの思い出探しに協力したおかげか、警戒心もだいぶ薄らいだようだ。



↑主人公が水先案内人の修業を続けられるように、勝利への確固たる決意を示すアリス。

路地裏に開いた異界への門進むべきか退くべきか

地図に従って猫の王国の入り口までたどり着いた主人公。ここで選択肢が出現するが、アリスルートの場合、どちらを選んでも個別のイラストが見られる。両方確認したいのであれば、最低でも2回プレイする必要があるので、選択肢が出現した時点のデータは残しておこう。



↑中へ入った場合、侵入者を確認しようと集まった、多くの猫達から囲まれることに。



↑引き返すことを選ぶと、水先案内人の修業に執着心を持つようアリスから叱責される。

アリスに先駆け、水先案内人の昇格試験に主人公が挑戦

灯里の提案でピクニックへ行くことになった主人公。しかも話を聞いたはずの藍華は参加せず、アリスには内緒にしなければならぬという。不可解ながら主人公が準備を始めると選択肢が出現。このバスケットにはお弁当が入っていて、断った場合は後で藍華が届けてくれる。



↑お弁当を積んでいると、仲間外れを嫌ったアリスにせがまれた形で藍華が合流する。



↑お弁当を忘れた場合、ウッディーのエアバイクに乗って藍華とアリスが駆けつける。

緊急事態の対処方法で水先案内人としての自覚が問われる

ピクニックへ向かう途中、郵便袋が水路に落ちるといふ事故に遭遇。ここで主人公が自分で拾いに向かうか、誰かに任せるかの選択肢が出現する。アリスルートを進める上では、どちらの選択肢を選んでも構わないので、他のルートで選ばなかった方に見よう。



↑狭い水路を進む Gondola。灯里から教わった技術を駆使して、巧みな操船をする主人公。



↑他人に任せようとした場合、尻込みする主人公に対して灯里らしいアドバイスが聞ける。

部屋の中で待っている少女 彼女が招くダンスの意味は

無人島で海水浴を楽しんだ主人公。ところが昼寝から目を覚ますと、アリスとアリア社長を残して、他の人の姿が消えていた。どこからともなく聞こえてきた歌声の主を探すと、またもアイネの姿が。祠の中で出現する選択肢については、藍華ルート (P063) を参照のこと。



↑部屋の雰囲気にもまれ踊りだす主人公達。藍華ルート同様、少女から手を差し伸べられる。



↑戻ることを選んだ場合、アリスと一緒に光の中へ入った瞬間、海岸へ戻っている。

アクアでお世話になった人々へ贈る手作りの招待状

先輩達の言葉に従い、レデントーレの屋形船を切り盛りすることになった主人公と後輩三人組。灯里、藍華、アリスの三人はすでに経験があるのに対し、主人公は今回が初参加となる。そこで誰かの手伝いをする事になるのだが、ここは招待状作りを担当するアリスを選ぼう。



↑主人公にとって何もかもが初めての経験。アリスに言われるがまま作業を進める。



↑パソコンに慣れているためか、筆跡に難のある主人公。結局、文章はアリスが書くことに。



そして 開かれる真の扉



幾つもの不思議な体験を経て、アクアを後にした主人公。
しかし、それはまだ始まりに過ぎなかった…。

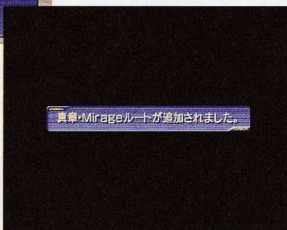
3人のグッドエンディングが条件

真章・Mirageルートへ進むためには、通常ルートで全てのグッドエンディングを確認しなければならない。なお、通常ルートのエンディングは、灯里、藍華、アリス、それぞれに用意されているため全部で3種類ある。



◀各キャラごとのエンディングを見届けるためには、最低でも3回プレイしよう。

→条件をクリアすると、スタッフロールが終了した後に真章・Mirageルートが出現。



途中で重大な選択肢が出現

真章・Mirageルートには4種類のエンディングが用意されているが、それらの分岐には各キャラのポイント以外に、「真ルートポイント」の累計も関係してくる。重要なポイントなので稼ぎ場所を見逃さないように。



◀ボッコロの日に広場でアイネの姿を発見。この後の行動も結末に大きく関わる。

→画面上の「共通2」に注目。本来は、ここに灯里達の名前が入らなければならない。



ストーリーは完全オリジナル

通常ルートでは、比較的原作にそったストーリーが展開したが、真章・Mirageルートではゲームオリジナルの展開が待っている。前章でたびたび姿を見せたアイネや謎の少女の隠された秘密がついに明らかになるのだ。



◀再びアクアの大地を踏むことになる主人公。だが再会を約束したはずの人々は…。

→ネオ・ヴェネツィアを襲う天変地異。主人公の力で来るべき危機を回避出来るのか。



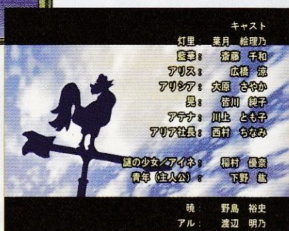
真のエンディングを見届けよう

真章・Mirageルートで見事グッドエンディングにまで到達した場合、前章の終わりで流れたものとは別バージョンのスタッフロールになる。本作オリジナルのエンディングテーマが聞けるのは、この真エンディングだけだ。



◀最終章のクライマックスで各キャラのルートが表示されれば真エンディングも間近。

→晴れ渡る青空を背景に、エンディングテーマ曲「その小さな小さな微笑みで」が流れる。



ARIA The NATURAL ～速い記憶のミラージュ～

真ルート攻略

通常ルート攻略後にプレイ可能な真ルート。新たに集計される真ルートポイントの上昇箇所については、各チャートの説明欄を参考にしよう。



灯里ルート



序盤のイベントで真ルートポイントが加算
猫の王国へは積極的に足を運ぼう

通常ルート同様、主人公と接する機会が最も多いため、他の二人に比べると攻略はそれほど難しくない。特に本章から登場する真ルートポイントが、第一章のキャラクターイベントと連動して加算される点は非常に有利といえる。



↑第一章で猫の王国へ行くと、灯里ポイントだけでなく、真ルートポイントも加算される。

↓真ルート灯里・最終章まで行くことが出来れば、灯里の裏技である逆漕ぎが見られる。



グッドエンディング&イラストコンプリートチャート

発生する章	発生する選択肢	説明
第一章 「あなたは、灯里さん？」	(相手を選ぶ) (各キャラP+2)	約束した相手については「灯里ちゃん…」を選択する
	「本当のことを話す」	選択肢はどちらでも可
	「驚かせないよう、ごまかす」	
	「猫の王国へ」(灯里P+1)	灯里から行き先を聞かれたら「猫の王国へ」を選択する(真ルートP+2)
第二章 「初めての水先案内人、本当ですか？」	「普通の観光を」	
	「泊めてもらおう」	選択肢はどちらでも可
	「やっぱり遠慮しよう」	
	「レースに勝とう」(藍華P+1)	灯里の質問に対しては「ちょっと寄り道しよう」を選択する(真ルートP+1)
第三章 「でっかい怪しいです」	「ちょっと寄り道しよう」	
	「アイネを追う」	選択肢はどちらでも可(※1)
	「灯里ちゃんにわけを話す」	
	「流れる Gondola を追いかける」	選択肢はどちらでも可
第四章 「昼下がりの喫茶店」	「アイネに戻ってくるよう呼びかける」	(「流れる Gondola を追いかける」を選択すると真ルートP+1)
	「身の潔白を顔で主張」(アリスP+1)	選択肢はどちらでも可
	「身の潔白を口で主張」	
	(バラを渡す相手を選ぶ) (各キャラP+2)	バラを渡す相手については「灯里ちゃんに」を選択する
第五章 「すわっ」	「中に入る」	喫茶店の前では「中に入る」を選択する(真ルートP+1)
	「思いとどまる」	
第六章※2 「アクアからのメッセージ」	(パートナーを選ぶ) (各キャラP+1)	晃から提案された勝負では「無難に、灯里ちゃん」を選択する
	「正直に話す」	選択肢はどちらでも可(第一章で「本当のことを話す」や「猫の王国へ」を選択しておらず、ここで「正直に話す」を選択すると真ルートP+1)
最終章 「遠い記憶(ゆめ)のミラージュ」	「黙っている」	
	「ドアを…開ける」(各キャラP+1)	祠の奥では「ドアを…開ける」を選択する(真ルートP5以上で、累計灯里P4以上なら真ルート灯里最終章へ)
	「この先へは、行けない…」	
	「高台へ向かう」	アリシアを探す際には「高台へ向かう」を選択する
	「市街を回る」	

※1 上で「ちょっと寄り道しよう」を選択しない選択肢が発生しない

※2 終了時に累計灯里P4以上の場合、真ルートP+1

第一章 「あなたは、灯里さん？」

ルートを決める最初の選択

アクアを離れマンホームへ帰る旅の途中、記憶が混濁する主人公。ネオ・ヴェネツィアの宇宙港に入る前、再会の約束を交わした相手の顔が思い浮かぶ。ここで出現する選択肢は、ルートの攻略に大きく影響するので間違えないように。



← 出逢った人々の顔が次々と浮かび、最後に現れたのは…。



← 突然、街に戻される主人公。目の前に灯里が立っている。

第一章 「あなたは、灯里さん？」

巻き戻された主人公の時間

アイネを追って路地裏を駆け抜けた主人公は、そこで灯里と再会する。ところが彼女は主人公のことを覚えていない様子。ここで出現する選択肢は、第六章で出現する選択肢と関連しているので、どちらを選んだか覚えておこう。



← 事実を話しても信じしてもらえないが、信頼は得られる。



← ごまかす場合、不信任を抱かれ冷やりとする場面も。

第一章 「あなたは、灯里さん？」

アイネがいるはずの場所へ

灯里の観光案内を受けていた主人公は、つい猫の王国の話をおくってしまう。上手くその場を取り繕うと、今度は灯里の方からそこへ行きたいか尋ねられる。真ルートポイントを稼ぐためにも、ここはぜひとも「猫の王国へ」を選ぼう。



← 王国へ通じる道は猫達に許された者だけしか進めない。



← 道に迷った一行は、アリア社長の指示に従い脱出する。

第一章 「あなたは、灯里さん？」

ひと夏の思い出が詰まった家

夕方、主人公がまだホテルの予約をしていないことを知った灯里達は、ARIAカンパニーで一泊するよう勧める。ここで出現する選択肢は、その後の灯里とアリスのやり取りが多少変化するくらいなので、どちらを選んでも構わない。



← 賛同した場合、アリスの忠告に灯里が驚愕する場面が。



← 断った場合、アリスの心配の種が灯里にあることが判明。

第二章 「初めての水先案内人、本当ですか？」

運命に逆らうと主人公消滅？

時間のループに悩む主人公であったが、水先案内人の修業を行わないと自分の存在が危ういことを知る。灯里達の説得に成功したのも束の間、今度は藍華が猛反対。その後で行われる勝負では、先輩である灯里の言葉に従っておこう。



← 主人公の気持ちをくみ取り、スッとして寄り道に誘う灯里。



← ゆっくりと進むゴンドラは、ある屋敷の近くを通る。

第二章

「初めての水先案内人、本当ですか？」

屋敷の庭先に現れたアイネ

この前に出現する選択肢で「ちょっと寄り道しよう」を選ぶと、通りかかったお屋敷でアイネの姿を見つける。ここで出現する選択肢は、どちらを選んでもストーリーの展開に変化は無いので、他のルートで選ばなかった方へ進もう。



←アイネを追った場合、灯里も猫の姿を見ることになる。



←灯里にわけ話をすると、その間にアイネの姿を見失う。

第三章

「でっかい怪しいです」

後を追うか呼びかけるか

アクア・アルタのおかげで修業もお休み。街に出た主人公は、アリシアへ贈るためのバラを買い占めている暁に会う。主人公もバラを買い帰路に着こうとしたところでアイネが現れる。真ルートポイントの累計が不安な場合は後を追おう。



←アイネを追って路地に入る
と謎の少女が笑顔で現れる。



←その場に留まった場合、現れた少女の表情は悲しげだ。

第三章

「でっかい怪しいです」

アリスとの衝撃的な再会

アイネとの遭遇で動揺する主人公。そこへ偶然通りかかったアリスは、ずぶ濡れの状態で大声を上げる主人公に不審な目を向ける。冷たい視線にどう対応するかを選択肢が出現するが、アリスルート以外ならどちらを選んでも構わない。



←顔で主張した場合、必死の目つきを指摘されるはめに。



←口で主張しようと近づくと主人公に対し、アリスは後ずさり。

第三章

「でっかい怪しいです」

男気溢れる暁のサポート

アイネやアリスと出会った時の騒動で、せっかく買ったバラを落とす主人公。ところがここで暁が機転を利かして、一本を融通してくれる。その後、誰に渡すかを選択肢が発生するが、必ず灯里を選びキャラポイントを+2しておくこと。



←以前の時と同様、主人公からバラを渡され驚く灯里。



←藍華やアリシアも、主人公の想いを後押ししてくれる。

第四章

「昼下がりの喫茶店」

真夏日を避ける秘密の休憩所

主人公の感覚では二度目となる夜光鈴市で、またしても猫の喫茶店を訪れることに。前章では入らなくてもストーリーの展開に影響はなかったが、本章では真ルートポイントの増加に関わってくるので、前後の選択肢を考慮して選ぼう。



←中に入ると、歌声の主が少女であったことがわかる。



←店先から去った場合、灯里から考え違いを指摘される。

第五章 「すわっ」

気づかされる街と人々の変貌

ARIAカンパニーに新人が入ったと聞いて顔を出した晃。前の時間軸で修業した成果で、腕前は認められたものの、なぜか他の3名と腕比べをすることに。主人公にはナビゲーター役がつくことになるので、ここは灯里を選ぶほう。



←ナビゲーターに選ぶことで各キャラのルートに分かれる。



←灯里らしくない発言に、微妙な違和感を抱く主人公。

第六章 「アクアからのメッセージ」

灯里達に促され秘密を告白

悩みを抱えた様子の主人公を心配し、言葉をかける灯里とアリシア。ここで、自分の置かれている状況について二人に説明するかどうかの選択肢が出現する。これは第一章の選択肢と関連しているの、その時の回答を踏まえて選択しよう。



←以前に少し話していれば、二人もそれを覚えている。



←一度は口ごもった主人公も二人に説得され話し始める。

最終章 「遠い記憶(ゆめ)のミラージュ」

主人公が背負わされた運命

片手袋への昇格も兼ねてネバーランドを訪れた主人公。灯里達と一緒に海水浴を楽しんだ後、以前と同様に森の祠へ招かれる。ここで扉の奥へ進むかどうかの選択肢が発生するが、グッドエンディングへ進むためには必ず中へ入ろう。



←扉の奥へ進むと、少女の正体と目的が明らかになる。



←戻ることを選んだ場合、共通2エンディングが確定する。

最終章 「遠い記憶(ゆめ)のミラージュ」

灯里が披露する無敵の操舵術

アイネの告げた災厄が街を襲う。主人公の算出したデータをもとに住民の救助に出るアリシア達であったが、予想外の雨量に避難路の変更を余儀なくされる。変更案を携えた灯里と一緒にアリシアを探する場合、まずは高台へ向かう。



←高台へ回ると逆瀬ぎシーンでのイラストが追加される。



←市街へ回ると晃やアテナと会う前に地下施設へ向かう。

藍華ルート



第二章の選択肢でその後の展開が決まる
各章ごとにポイントの累計を確認しよう

藍華の攻略は第二章から本格的に始まる。ただし、ここで発生する選択肢は、藍華ポイントか真ルートポイントのどちらかしか得られない。ポイントの加算機会は少ないため、ここで稼げなかった分は他で必ず回収しておくこと。



↑第二章の勝負中に発生する選択肢については、どちらを選んだかきちんと覚えておこう。

↓藍華ルートを最終章まで進めると、藍華と晃の間に育まれた絆の強さが描かれることに。



グッドエンディング&イラストコンプリートチャート

発生する章	発生する選択肢	説明
第一章 「あなたは、灯里さん？」	(相手を選ぶ) (各キャラP+2)	約束した相手については「藍華ちゃん…」を選択する
	「本当のことを話す」	選択肢はどちらでも可
	「驚かせないよう、ごまかす」	
	「猫の王国へ」(灯里P+1)	選択肢はどちらでも可
	「普通の観光を」	(「猫の王国へ」を選択すると真ルートP+2)
第二章 「初めての水先案内人、本当ですか？」	「泊めてもらおう」	選択肢はどちらでも可
	「やっぱり遠慮しよう」	
	「レースに勝とう」(藍華P+1)	選択肢はどちらでも可
	「ちょっと寄り道しよう」	(「ちょっと寄り道しよう」を選択すると真ルートP+1)
	「アイネを追う」	選択肢はどちらでも可(※1)
第三章 「でっかい怪しいです」	「灯里ちゃんにわけを話す」	
	「流れるゴンドラを追いかける」	選択肢はどちらでも可
	「アイネに戻ってくるよう呼びかける」	(「流れるゴンドラを追いかける」を選択すると真ルートP+1)
	「身の潔白を顔で主張」(アリスP+1)	選択肢はどちらでも可
	「身の潔白を口で主張」	
第四章 「屋下ガリの喫茶店」	(バラを渡す相手を選ぶ) (各キャラP+2)	バラを渡す相手については「藍華ちゃんに」を選択する
	「中に入る」	喫茶店の前では「中に入る」を選択する(真ルートP+1)
	「思いとどまる」	
第五章 「すわっ」	(パートナーを選ぶ) (各キャラP+1)	晃から提案された勝負では「勝負根性のある、藍華ちゃん」を選択する
第六章※2 「アクアからのメッセージ」	「正直に話す」	選択肢はどちらでも可(第一章で「本当のことを話す」や「猫の王国へ」を選択しておらず、ここで「正直に話す」を選択すると真ルートP+1)
	「黙っている」	
最終章 「遠い記憶(ゆめ)のミラージュ」	「ドアを…開ける」(各キャラP+1)	祠の奥では「ドアを…開ける」を選択する(真ルートP5以上で、累計藍華P4以上なら真ルート藍華最終章へ)
	「この先へは、行けない…」	
	「頑張れ、藍華ちゃん!」	
	「大丈夫か、藍華ちゃん」	選択肢はどちらでも可

※1 上で「ちょっと寄り道しよう」を選択しないと選択肢が発生しない

※2 終了時に累計藍華P4以上の場合、真ルートP+1

第一章 「あなたは、灯里さん？」

ルートを決める最初の選択

アクアを離れマンホームへ帰る旅の途中、記憶が混濁する主人公。ネオ・ヴェネツィアの宇宙港に入る前、再会の約束を交わした相手の顔が思い浮かぶ。ここで出現する選択肢は、ルートの攻略に大きく影響するので間違えないように。



←記憶の中で藍華と急接近するが、やはり最後はこの一言。



←なぜかアクアにいる主人公。しかも藍華が目の前に。

第一章 「あなたは、灯里さん？」

巻き戻された主人公の時間

アイネを追って路地裏を駆け抜けた主人公は、そこで灯里と再会する。ところが彼女は主人公のことを覚えていない様子。ここで出現する選択肢は、第六章で出現する選択肢と関連しているので、どちらを選んだか覚えておこう。



←こまかそうとすると、反対に墓穴を掘りまくることになる。



←主人公が咄嗟についたウソを真に受け有頂天の灯里。

第一章 「あなたは、灯里さん？」

選択次第で藍華と初対面

灯里の観光案内を受けていると、主人公が猫の王国を話題にしたことから選択肢が出現。ポイントを優先するなら猫の王国だが、「普通の観光を」を選ぶと後に藍華が登場する。まだ他の選択肢で挽回可能なので好きな方を選ぼう。



←猫の王国を目指す途中、何かに気づいた様子のアリシア。



←観光案内を受けると街で賣い物中の藍華とアルが登場。

第一章 「あなたは、灯里さん？」

ひと夏の思い出が詰まった家

夕方、主人公がまだホテルの予約をしていないことを知った灯里達は、ARIAカンパニーで一泊するよう勧める。ここで出現する選択肢は、その後の灯里とアリスのやり取りが多少変化するくらいなので、どちらを選んでも構わない。



←他のルートをクリア済みならその時とは違う方を選ぶ。



←主人公が断ろうとする前にゴンドラは店先に着く。

第二章 「初めての水先案内人、本当ですか？」

藍華との勝負は本気で臨もう

水先案内人にならないと自分の存在が危ういことを知った主人公は、灯里達を説得しARIAカンパニーへ入社する。その後に出現する選択肢は、どちらのポイントを優先するかで決まる。第一章で王国へ行ったなら真面目に勝負しよう。



←主人公が勝利を望めば灯里もその思いに応えてくれる。



←ゴール直前、屋根の上のアイネに気をとられる主人公。

第二章 「初めての水先案内人、本当ですか？」

屋敷の庭先に現れたアイネ

この前に出現する選択肢で「ちょっと寄り道しよう」を選ぶと、通りかかったお屋敷でアイネの姿を見つける。ここで出現する選択肢は、どちらを選んでもストーリーの展開に変化は無いので、他のルートで選ばなかった方へ進もう。



←アイネに追いつくとアリア社長が何か会話を始める。



←二人が寄り道したせいで先にゴールした藍華は立腹。

第三章 「でっかい怪しいです」

後を追うか呼びかけるか

アクア・アルタのおかげで修業もお休み。街に出た主人公は、アリスアへ贈るためのバラを買い占めている晩に会う。主人公もバラを買い帰路に着こうとしたところでアイネが現れる。真ルートポイントの累計が不安な場合は後を追おう。



←主人公を誘うように時おり振り返りながら進むアイネ。



←路地の奥へ進んだ主人公は闇に潜む猫の集団に囲まれる。

第三章 「でっかい怪しいです」

アリスとの衝撃的な再会

アイネとの遭遇で動揺する主人公。そこへ偶然通りかかったアリスは、ずぶ濡れの状態で大声を上げる主人公に不審な目を向ける。冷たい視線にどう対応するかを選択肢が出現するが、アリスルート以外ならどちらを選んでも構わない。



←主人公の言葉だけでは、なかなか納得しないアリス。



←アリア社長の犠牲によってアリスの警戒心も薄らぐ。

第三章 「でっかい怪しいです」

男気溢れる暁のサポート

アイネやアリスと出逢った時の騒動で、せっかく買ったバラを落とす主人公。ところがここで暁が機転を利かせて、一本を融通してくれる。その後、誰に渡すかの選択肢が発生するが、必ず藍華を選びキャラポイントを+2しておくこと。



←まさか自分に渡されるとは思わず慌てふためく藍華。



←狼狽した藍華の姿を見て、こそとばかりに冷やかす暁。

第四章 「昼下がりの喫茶店」

真夏日を避ける秘密の休憩所

同じ時間を繰り返している主人公の感覚では二度目となる夜光鈴市で、またしても猫の喫茶店を訪れることに。店の外で選択肢が出現するが、第一章や第三章で真ルートポイントを稼いでいない場合は、必ず店の中に入ること。



←この段階で思いとどまってもあまりメリットはない。



←店に入らなかつた場合、正体不明の声が聞こえてくる。

第五章

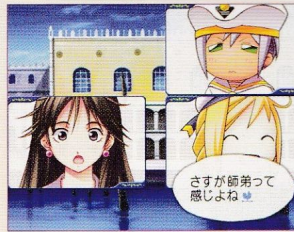
「すわっ」

修業に中途半端な覚悟は不要

ARIAカンパニーに新人が入ったと聞いて顔を出した晃。前の時間軸で修業した成果で、腕前は認められたものの、なぜか他の3名と腕比べをすることに。主人公にはナビゲーター役がつくことになるので、ここは藍華を選ぼう。



←傲慢とも思える主人公の発言に藍華の怒りが爆発する。



←藍華と晃のやり取りに思わず感心するアリシアとアテナ。

第六章

「アクアからのメッセージ」

灯里達に促され秘密を告白

悩みを抱えた様子の主人公を心配し、言葉をかける灯里とアリシア。ここで、自分の置かれている状況について二人に説明するかどうかの選択肢が出現する。これは第一章の選択肢と関連しているので、その時の回答を踏まえて選択しよう。



←ここで初めて打ち明けた場合、二人とも驚きを隠せない。



←主人公の素人離れした操舵術が、その言葉を裏付ける。

最終章

「遠い記憶（ゆめ）のミラージュ」

主人公が背負わされた運命

片手袋の昇格も兼ねてネバーランドを訪れた主人公。藍華達と一緒に海水浴を楽しんだ後、以前と同様に森の祠へ招かれる。ここで扉の奥へ進むかどうかの選択肢が発生するが、グッドエンディングへ進むためには必ず中へ入ろう。



←少女の口からネオ・ウェネツィアに迫る危機が告げられる。



←順当にポイントを稼いでいればキャラ別の真ルートへ。

最終章

「遠い記憶（ゆめ）のミラージュ」

藍華を勇気付ける晃の激励

アイネの告げた災厄が街を襲う。理想的な避難場所を見つけた主人公達は、先に出発した先輩達を追って嵐の中に漕ぎ出す。藍華と一緒に行動すると、晃と合流直後に事件が発生する。ここで出現する選択肢は好きな方を選ぼう。



←無事に合流を果たすが、藍華のミスで晃が怪我を負う。



←危機的状況の中、普段通りの調子で後輩を指導する晃。

アリスルート



本格的に登場する第三章を前に、
真ルートポイントを最大限まで稼いでおこう

本章では選択肢に関わらず第一章から登場するアリスだが、やはり本格的な攻略は第三章以降となる。したがって序盤は真ルートポイントにのみ気を配っておこう。第三章で改めて顔合わせをするシーンでは選択肢を間違えないように。



↑せっかく前章で打ち解けたアリスだが、当然ながらまた一から関係を築き直すことに。

↓しっかり者のアリスと大らかなアテナ。互いを支えあう信頼感は他の二組にも負けない。



グッドエンディング&イラストコンプリートチャート

発生する章	発生する選択肢	説明
第一章 「あなたは、灯里さん？」	(相手を選ぶ) (各キャラP+2)	約束した相手については「アリスちゃん…」を選択する
	「本当のことを話す」	選択肢はどちらでも可
	「驚かせないよう、ごまかす」	選択肢はどちらでも可
	「猫の王国へ」(灯里P+1)	選択肢はどちらでも可
	「普通の観光を」	(「猫の王国へ」を選択すると真ルートP+2)
第二章 「初めての水先案内人、本当ですか？」	「泊めてもらおう」	選択肢はどちらでも可
	「やっぱり遠慮しよう」	選択肢はどちらでも可
	「レースに勝とう」(藍華P+1)	灯里の質問に対しては「ちょっと寄り道しよう」を選択する
	「ちょっと寄り道しよう」	(真ルートP+1)
	「アイネを追う」	選択肢はどちらでも可 (※1)
第三章 「でっかい怪しいです」	「灯里ちゃんにわけ話を話す」	選択肢はどちらでも可
	「流れる Gondola を追いかける」	(「流れる Gondola を追いかける」を選択すると真ルートP+1)
	「アイネに戻ってくるよう呼びかける」	選択肢はどちらでも可
	「身の潔白を顔で主張」(アリスP+1)	選択肢はどちらでも可
	「身の潔白を口で主張」	選択肢はどちらでも可
第四章 「昼下りの喫茶店」	(バラを渡す相手を選ぶ) (各キャラP+2)	バラを渡す相手については「アリスちゃんに」を選択する
	「中に入る」	喫茶店の前では「中に入る」を選択する (真ルートP+1)
第五章 「すわっ」	「思いとどまる」	喫茶店の前では「中に入る」を選択する (真ルートP+1)
	(パートナーを選ぶ) (各キャラP+1)	晃から提案された勝負では「土地勘のある、アリスちゃん」を選択する
第六章※2 「アクアからのメッセージ」	「正直に話す」	選択肢はどちらでも可 (第一章で「本当のことを話す」や「猫の王国へ」を選択しておらず、ここで「正直に話す」を選択すると真ルートP+1)
	「黙っている」	選択肢はどちらでも可 (第一章で「本当のことを話す」や「猫の王国へ」を選択しておらず、ここで「正直に話す」を選択すると真ルートP+1)
最終章 「遠い記憶 (ゆめ) のミラージュ」	「ドアを…開ける」(各キャラP+1)	祠の奥では「ドアを…開ける」を選択する (真ルートP5以上で、累計アリスP4以上なら真ルートアリス最終章へ)
	「この先へは、行けない…」	祠の奥では「ドアを…開ける」を選択する (真ルートP5以上で、累計アリスP4以上なら真ルートアリス最終章へ)
	「いや、確かに聞こえた!」	不審な音に対しては「いや、確かに聞こえた!」を選択する
	「……気のせいだろうか?」	不審な音に対しては「いや、確かに聞こえた!」を選択する

※1 上で「ちょっと寄り道しよう」を選択しないと選択肢が発生しない

※2 終了時に累計アリスP4以上の場合、真ルートP+1

第一章 「あなたは、灯里さん？」

ルートを決める最初の選択

アクアを離れマンホームへ帰る旅の途中、記憶が混濁する主人公。ネオ・ヴェネツィアの宇宙港に入る前、再会の約束を交わした相手の顔が思い浮かぶ。ここで出現する選択肢は、ルートの攻略に大きく影響するので間違えないように。



戻ってきてくれたんですね？
約束どおりに。...

←夢つつの状態、アリスと再会の挨拶を交わす主人公。



にやーん...
「どうしてもお前は僕に何かを伝えたいっていうのか？」

←アクアに降り立った主人公を猫のアイネが迎える。

第一章 「あなたは、灯里さん？」

巻き戻された主人公の時間

アイネを追って路地裏を駆け抜けた主人公は、そこで灯里と再会する。ところが彼女は主人公のことを覚えていない様子。ここで出現する選択肢は、第六章で出現する選択肢と関連しているので、どちらを選んだか覚えておこう。



それじゃあ、前に戻ってくださったことが...
「じ、実はアクアに来るのは二度目なんだ。」

←本当のことを話しても、単には理解してもらえない。



ふいにゆー！...
あまりにも澄んだ空は僕を驚かせた。...

←アリア社長だけは不思議と以前のままで接してくれる。

第一章 「あなたは、灯里さん？」

アイネがいるはずの場所へ

灯里の観光案内を受けていた主人公は、つい猫の王国の話をおぼえてしまう。上手くその場を取り繕うと、今度は灯里の方からそこへ行きたいか尋ねられる。真ルートポイントを稼ぐためにも、ここはぜひとも「猫の王国へ」を選ぼう。



私も...聞こえないけど...
「...聞こえない？」

←猫の王国に歌声が響くが主人公の耳には聞こえない。



「こんなところまで、前と同じ光景が繰り返されてる!!」

←前の時と同じく少女に見送られて路地を後にするが...

第一章 「あなたは、灯里さん？」

ひと夏の思い出が詰まった家

夕方、主人公がまだホテルの予約をしていないことを知った灯里達は、ARIAカンパニーで一泊するよう勧める。ここで出現する選択肢は、その後の灯里とアリスのやり取りが多少変化するくらいなので、どちらを選んでも構わない。



じー...
「え？ あ、ごめん...」

←どちらを選んでもアリスからは本書の目で見られる。



アリスさんが大変な方だって言うのなら...
アリスちゃんは何度も聞く。

←アリスに説得され、その場は一応引き下がるアリス。

第二章 「初めての水先案内人、本当ですか？」

勝負よりも街の探索を

時間のループに悩む主人公であったが、水先案内人の修業を行わないと自分の存在が危ういことを知る。灯里達の説得に成功したのも束の間、今度は藍華が猛反対。その後で行われる勝負では、先輩である灯里の言葉に従っておこう。



前に通ったことあるんですか？...
「こうしてゆっくり進むと、前に気づかなかったところがよくわかるよ。」

←勝負を中断して気が緩んだのかささく失言する主人公。



アリア社長にも聞こえてるんですか？...
アリア社長は歌に合わせて身体を揺らしている。

←ここでも歌声が響くが、やはり灯里には聞こえない。

第二章 「初めての水先案内人、本当ですか？」

屋敷の庭先に現れたアイネ

この前に出現する選択肢で「ちょっと寄り道しよう」を選ぶと、通りかかったお屋敷でアイネの姿を見つける。ここで出現する選択肢は、どちらを選んでもストーリーの展開に変化は無いので、他のルートで選ばなかった方へ進もう。



←どちらにせよ主人公達は敗北。アリスアの説得に賭ける。



←実は最初から主人公の修業を認めるつもりだった藍華。

第三章 「でっかい怪しいです」

後を追うか呼びかけるか

アクア・アルタのおかげで修業もお休み。街に出た主人公は、アリスアへ贈るためバラを買い占めている暁に会う。主人公もバラを買い帰路に着こうとしたところでアイネが現れる。真ルートポイントの累計が不安な場合は後を追おう。



←猫を追うと現れる少女。前に達した時より体調が悪そう。



←アイネに呼びかけると、その場に少女が現れることに。

第三章 「でっかい怪しいです」

アリスとの衝撃的な再会

アイネとの遭遇で動揺する主人公。そこへ偶然通りかかったアリスは、すぐ濡れの状態で大声を上げる主人公に不審な目を向ける。通常なら「顔で」を選んだ方がよいが、アリスポイントに余裕があるなら「口で」でも構わない。



←アリス社長のおかげで何とか納得してもらえたか。



←まだ完全に警戒心が解かれたというわけではなさそう。

第三章 「でっかい怪しいです」

男気溢れる暁のサポート

アイネやアリスと出会った時の騒動で、せっかく買ったバラを落とす主人公。ところがここで暁が機転を利かせて、一本を融通してくれる。その後、誰に渡すかの選択肢が発生するが、必ずアリスを選びキャラポイントを+2しておくこと。



←他のルートと異なり学校帰りにお茶会へ参加するアリス。



←灯里の応援もあって主人公のバラを受け取ってくれる。

第四章 「昼下がりの喫茶店」

真夏日を避ける秘密の休憩所

主人公の感覚では二度目となる夜光鈴市で、またしても猫の喫茶店を訪れることに。前章では入らなくてもストーリーの展開に影響はなかったが、本章では真ルートポイントの増加に関わってくるので、前後の選択肢を考慮して選ぼう。



←店の中へ入っても前回と同じ出来事が繰り返されるが…。



←店から離れた場合、灯里の耳にも不思議な声が届く。

第五章 「すわっ」

気づかされる街と人々の変貌

ARIAカンパニーに新人が入ったと聞いて顔を出した晃。前の時間軸で修業した成果で、腕前は認められたものの、なぜか他の3名と腕比べをすることに。主人公にはナビゲーター役がつくことになるので、ここはアリスを選ぼう。



← 灯里や藍華との勝負とあって不安を隠せないアリス。



← 不安なのは主人公の技術に對してで本人は勝つ気十分。

第六章 「アクアからのメッセージ」

灯里達に促され秘密を告白

悩みを抱えた様子の主人公を心配し、言葉をかける灯里とアリシア。ここで、自分の置かれている状況について二人に説明するかどうかの選択肢が出現する。これは第一章の選択肢と関連しているので、その時の回答を踏まえて選択しよう。



← 第一章でのやり取りによって導入の会話も微妙に変化。



← 主人公は意を決して前回体験した出来事を二人に語る。

最終章 「遠い記憶（ゆめ）のミラージュ」

主人公が背負わされた運命

片手袋の昇格も兼ねてネバーランドを訪れた主人公。灯里達と一緒に海水浴を楽しんだ後、以前と同様に森の祠へ招かれる。ここで扉の奥へ進むかどうかの選択肢が発生するが、グッドエンディングへ進むためには必ず中へ入ろう。



← 扉の先へ進んだ一行は、信じられない話を耳にする。



← 街と住民を救うため主人公を呼び続けていたアイズ。

最終章 「遠い記憶（ゆめ）のミラージュ」

アリスが抱くアテナへの想い

アイネの告げた災厄が街を襲う。理想的な避難場所を見つけた主人公達は、先に出発した先輩達を追って嵐の中に漕ぎ出す。アリスと一緒に市街へ出ると、そこで子供の声を目にする。急を要する場面だが、自分の耳を信じて行動しよう。



← 街の地理に精通したアリスのおかげで子供の救出も成功。



← 無事に合流を果たしたアリスをアテナが優しく抱擁する。

ARIA The NATURAL

～ 遠い記憶のミラージュ ～

スタッフリスト

●構成・脚本

叶 希一
中野麻衣（有限会社エッジワークス）

●グラフィック監修

紫桜露草

●原画

伊藤修一

●動画チェック

楠瀬敏史

●製作管理

吉田英樹（株式会社スタジオビーコック）

●製作進行

植村直人（株式会社スタジオビーコック）
清水 亮（株式会社スタジオビーコック）

●イベントグラフィック

紫桜露草
今西恭平
梶原サトシ
タナカチアキ
nao
いしかわしんのすけ
ふじさき怜

●キャラクターグラフィック

紫桜露草

●システムグラフィック

梶原サトシ

●背景監修

今西恭平

●背景美術

有限会社猿プロダクション

●サブBGグラフィック

梶原サトシ
今西恭平
タナカチアキ
スタジオ薔／荒井和浩

●グラフィック協力

有限会社ハルフィルムメーカー

●オープニングムービー制作

Rainbow-Motion-Graphics

●開発

有限会社レジスタ

●プログラム

仲山裕昭

●スクリプト

佐藤大助
新川 知

●ディレクター

佐藤大助

●スーパーバイザー

中澤 工

●プロデューサー

細田邦治

●SE作成

村上 純

●解説書／パッケージデザイン

ことり。

●広告／WEBページ制作

佐々木秀徳

●マーケティング

丸山充弘

●キャスト

灯里：葉月絵理乃
藍華：斎藤千和
アリス：広橋 涼
アリシア：大原さやか
晃：皆川純子
アテナ：川上とも子
アリア社長：西村ちなみ

謎の少女／アイネ：稲村優奈
青年（主人公）：下野 紘

暁：野島裕史
アル：渡辺明乃
ウッディー：うえだゆうじ
グランマ：松尾佳子
郵便屋のおじさん：清川元夢
アバじいさん：中村 正

ケットシー：丹沢晃之
喫茶店のマスター：利根健太郎
女性乗務員：石川桃子
お花屋のおばさん：山口 茜
八百屋さん：今瀬未知
組合員：上原さやか

●音響制作

株式会社5pb.

●音響監督

盛 政樹

●音響ディレクター

小柳路子

●収録スタジオ

パワーハウススタジオ

●ボイス編集

村上 純
村井徹哉

●オープニングテーマ

『BLUE BLUE WAVE』
作詞／作曲：志倉千代丸
編曲：磯江俊道
歌：KAORI

●エンディングテーマ

『その小さな小さな微笑みで』
作詞／作曲：志倉千代丸
編曲：上野浩司
歌：KAORI

●Special Thanks

本多 猛（株式会社デジタル・ゲイン）
井上新一郎（株式会社デジタルパワー
ステーション）
佐藤涼子（株式会社ユージン）
青山 譲（株式会社ネットシーズ）
井上 尚（株式会社ハビネット）
立石 茂（株式会社マッグガーデン）
田頭伸哉（株式会社マッグガーデン）
萩原達郎（月刊コミックブレイド編集部）
株式会社CRI・ミドルウェア
株式会社フォントワークスジャパン

●ディレクター

梶原サトシ

●プロデューサー

中川 滋

●エグゼクティブプロデューサー

浦野重信

●原作

天野こずえ『ARIA』
（マッグガーデン刊『月刊コミックブレ
イド』連載）

●制作

株式会社アルケミスト

ARIA The NATURAL ～^{あゝ}遠い記憶のミラージュ～

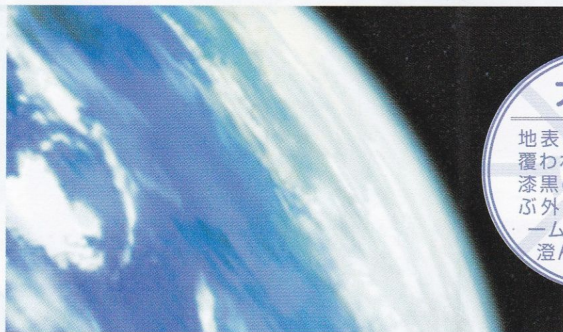
ギャラリー

本作用に描かれた背景イラストや版權イラストを掲載。なお、版權イラストについては、製品版用にトリミングされる前の状態で掲載している。



ネオ・ヴェネツィアの街並み

『ARIA』で描かれる惑星アクアは、テラフォーミングにより水の惑星へと生まれ変わった星。そこには大小無数の島々が点在し、本作で主人公が滞在するネオ・ヴェネツィアも、そうした島に作られた街の一つである。世界的にも有名な水の都ヴェネツィアをモデルした街の景観を眺めてみよう。



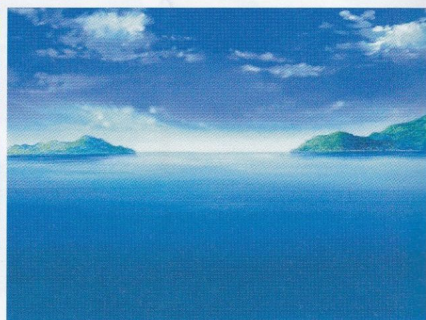
アクア

地表の9割が水で覆われているため、漆黒の宇宙に浮かぶ外観は、マンホール以上に青く澄んでいる。



全景

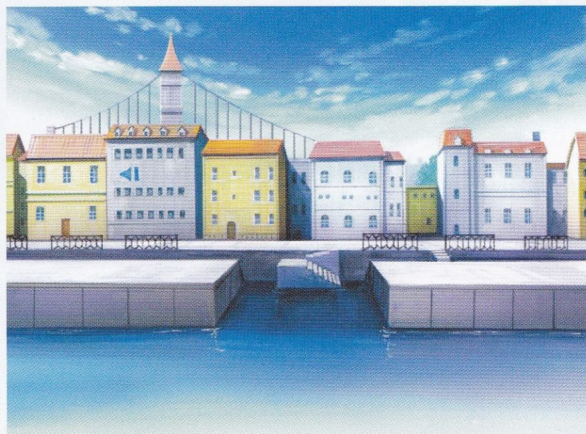
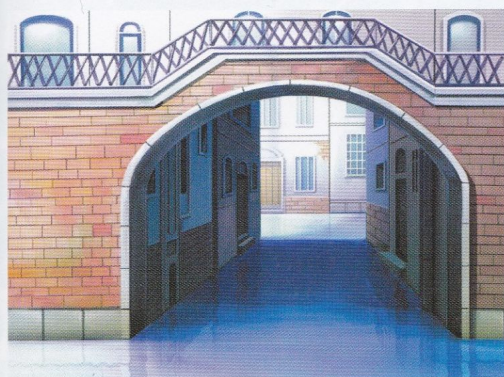
島を蛇行するように貫く大運河を中心に、大小様々な運河や水路が街の隅々にまで行き渡っている。



メインストリート

マルコポーロ国際宇宙港に面した街の中心街。奥に見える塔は観光名所の一つでもある大鐘楼。





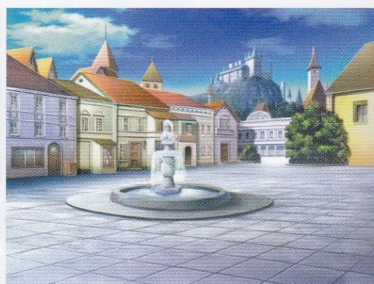
水路

ネオ・ヴェネツィア最大の名物ともいえる水路。現在も主要な交通路として住民に利用されている。



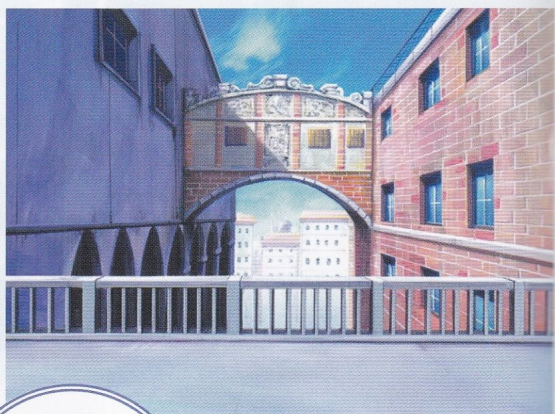
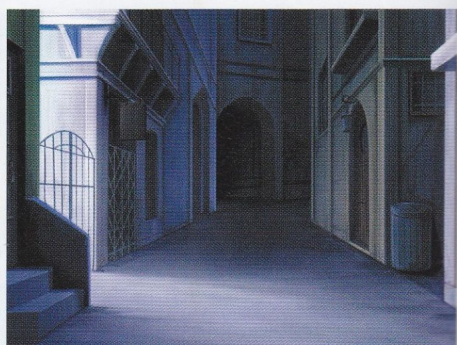
通り

街の通りには昔ながらの商店が並び、密集する建物の合間ごとに、ささやかな広場が作られている。



路地

広場と広場をつなぐ路地は、迷路のように複雑に入り組んでおり、旅行者の多くが迷うと言われる。



名所

移築あるいは復元された歴史建造物の数々。右はため息橋、左は祭りで賑わうサン・マルコ広場。

猫の王国

街に住む猫達の世界。まれに人の目に止まることもあるが、基本的には立ち入ることは許されない。



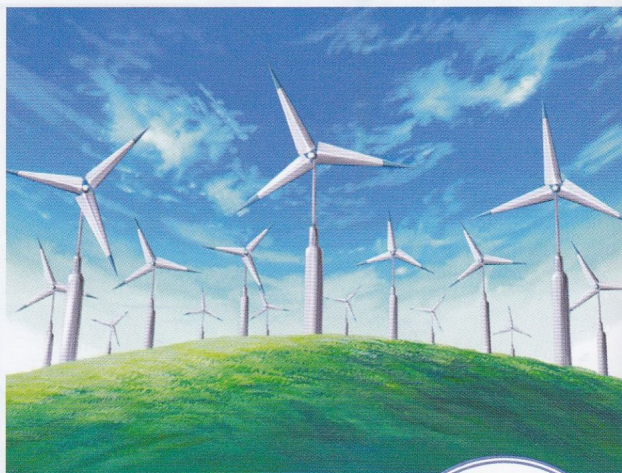
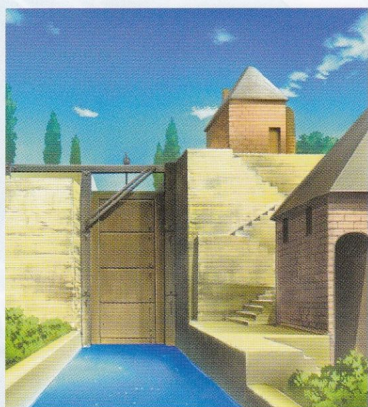
水禍

世界を構成する歯車の一部が乱れたために、天災に襲われてしまうネオ・ヴェネツィアの街。



ネオ・ヴェネツィアの周辺

水先案内人の修業をすることになった主人公は、その過程で様々な場所へ足を運んでいる。そうした場所の多くは、旧来の建築様式を継承したネオ・ヴェネツィアとは全く異なる固有の景観を見せてくれる。これもまた多くの人々の想いが生み出した惑星、アクアの魅力と言えるだろう。



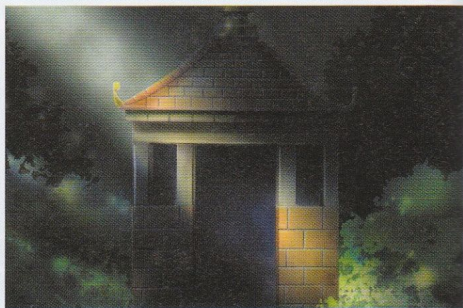
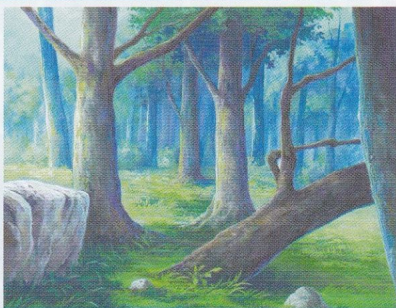
希望の丘

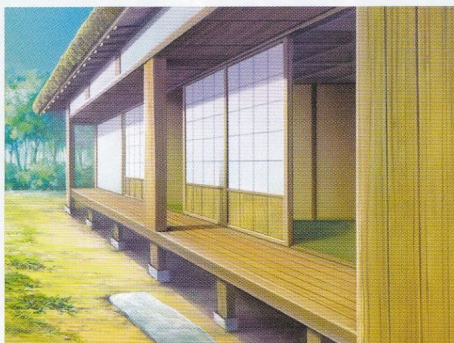
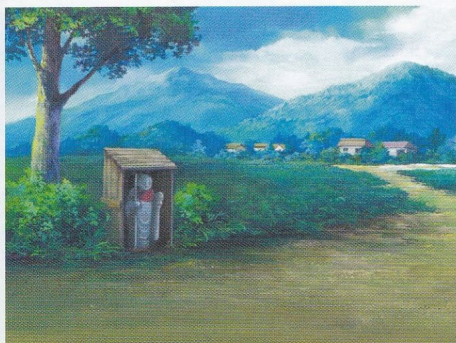
街から少し離れた場所にある小高い丘。見晴らしの良い頂上には幾つもの風車が設置されている。



ネバーランド

ネオ・アドリア海に浮かぶ無人島の一つ。命名者のアリア社長が見つけたプライベートビーチ。



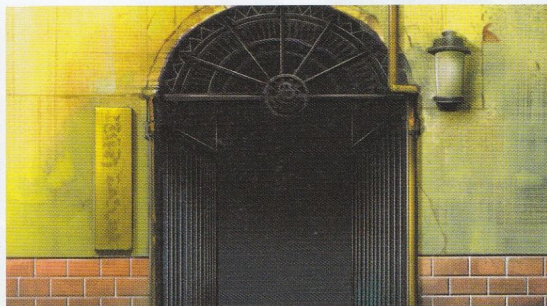
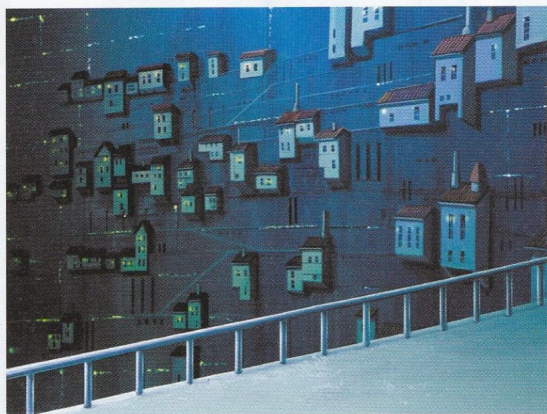
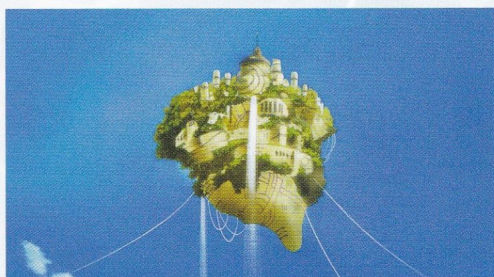
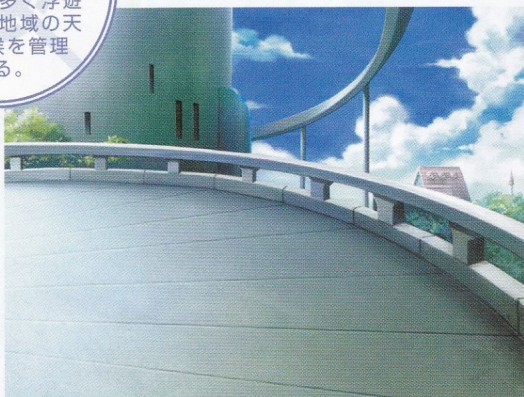


城ヶ崎村

日本の田舎をイメージして作られた村。ネオ・ヴェネツィアから来るには電車を使うのが一般的。

浮き島

街の上空に浮かんでいる島。アクア全土に数多く浮遊し、担当地域の天候や気候を管理している。



地下世界

街の下に作られた巨大施設。最下層部にある中央ターミナルではアクアの重力を管理している。



イラストレーション



アニメイト
オリジナル特典
テレカ用



メッセサンオー
オリジナル特典
テレカ用



ソフマップ
オリジナル特典
テレカ用



ゲーマーズ
オリジナル特典
テレカ用



ワンダーG00
オリジナル特典
ミニクッション用



通常版
パッケージ用



限定版
パッケージ用

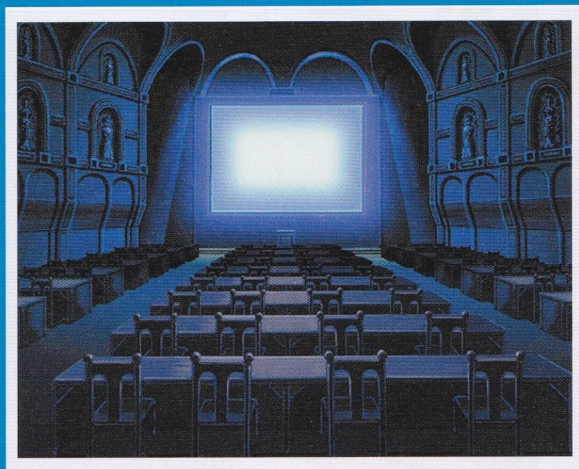


5pb./Five Records
OP/EDテーマシングル
ジャケット用

ARIA The NATURAL ～^晶遠い記憶のミラージュ～

デザインワークス

本作のイベントシーンで描かれた設定画を紹介。
主人公とアイネについては、原作者・天野こずえ
先生のラフデザインも掲載している。

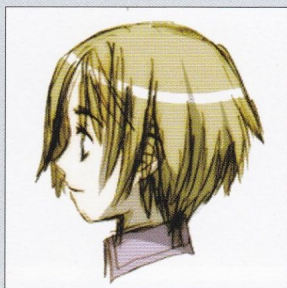
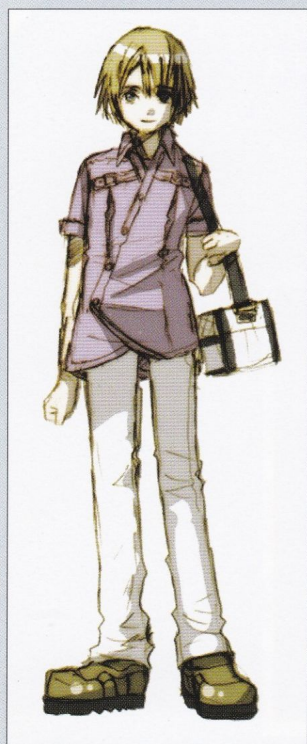


青年

Young Man



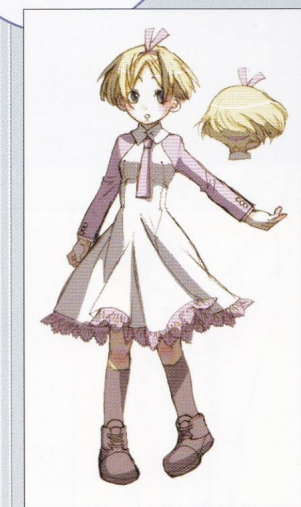
天野こずえ
デザインラフ



謎の少女

Mysterious Girl

天野こずえ
デザインラフ



アイネ

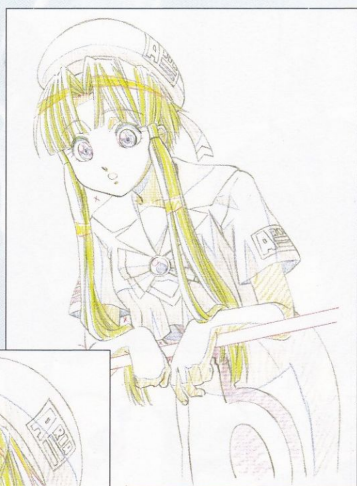
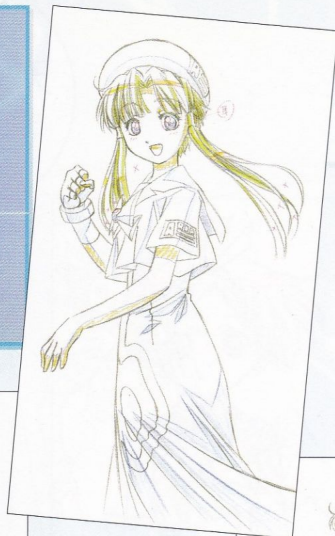
Aine

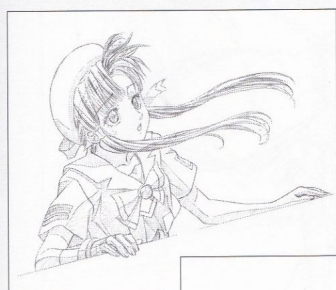
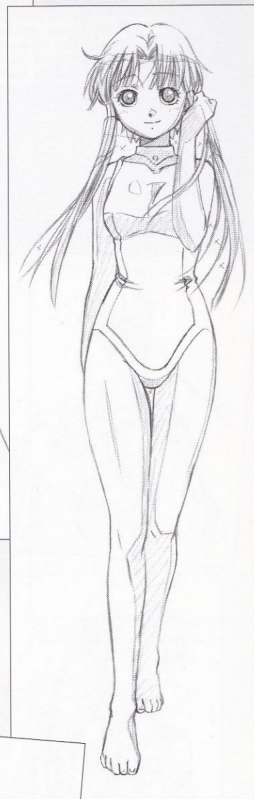
天野こずえ
デザインラフ



灯里

Akari Mizunashi

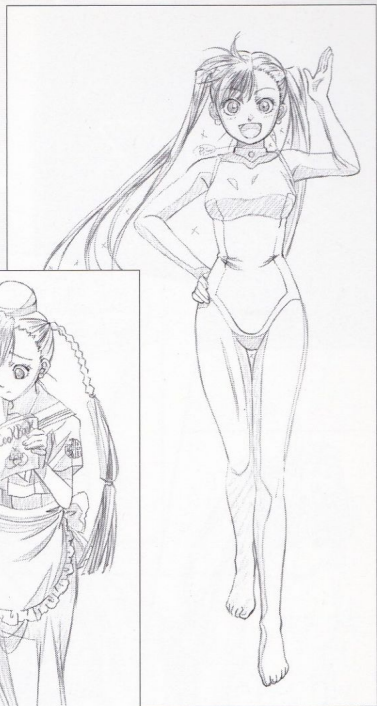




藍華

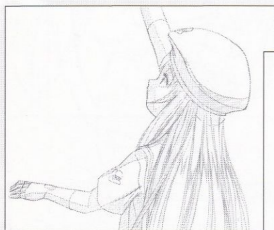
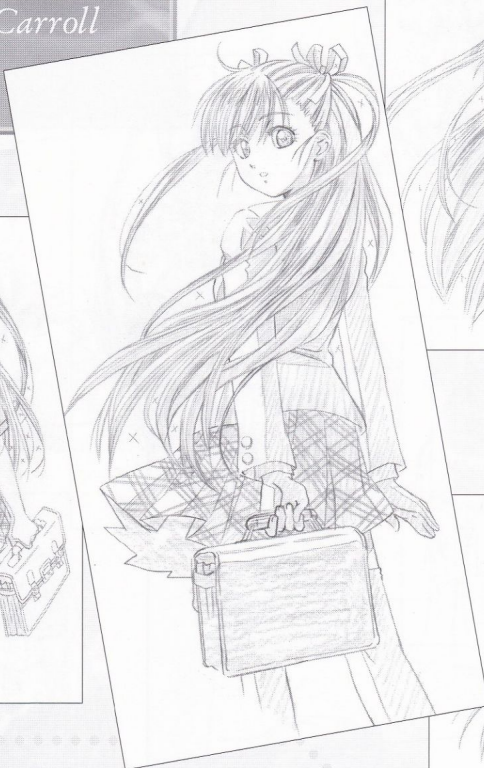
Aika.S.Granzchesta

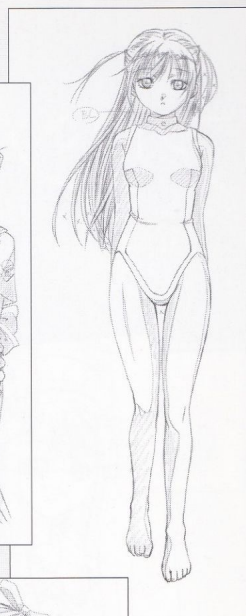




アリス

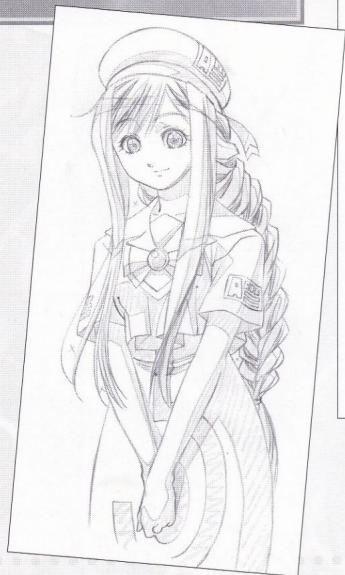
Alice Carroll





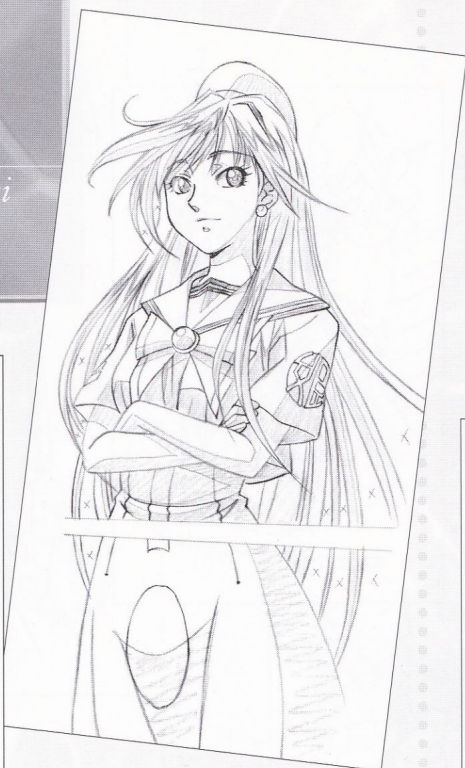
アリシア

Alicia Florence



晃

Akira.E.Ferrari



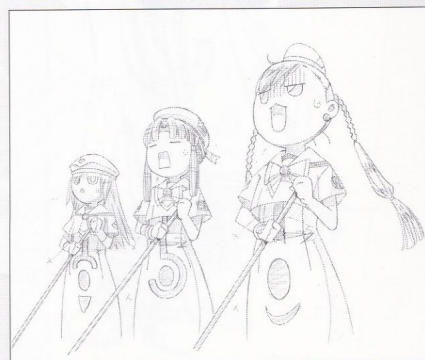
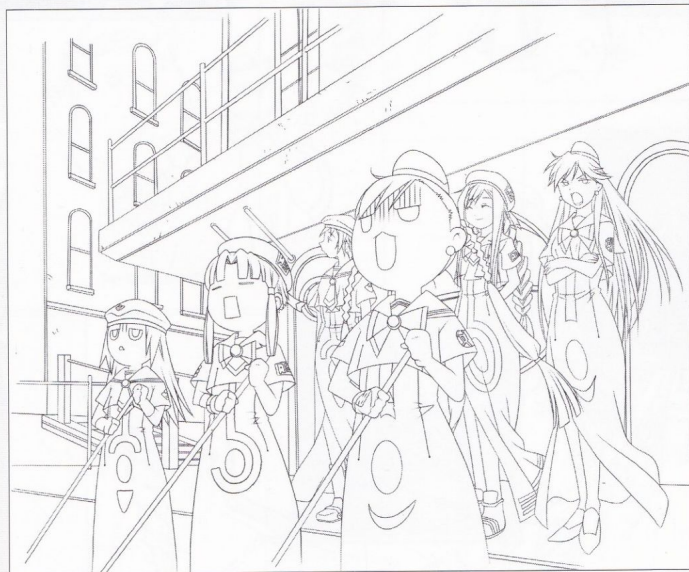
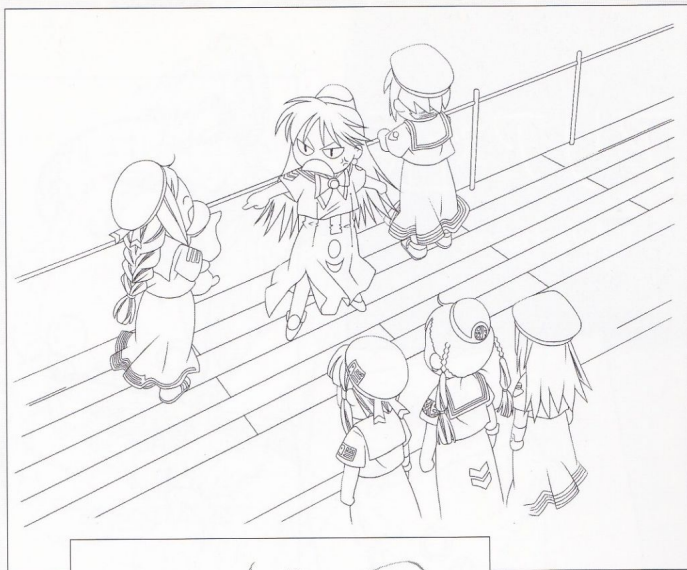
アテナ

Athena Glory



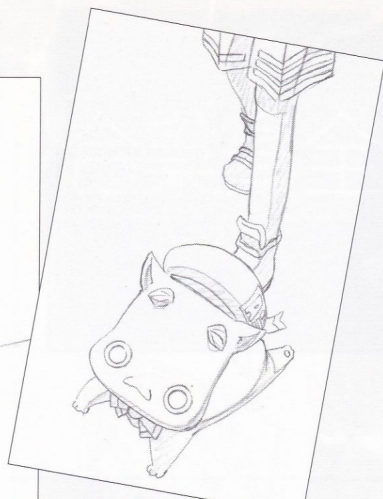
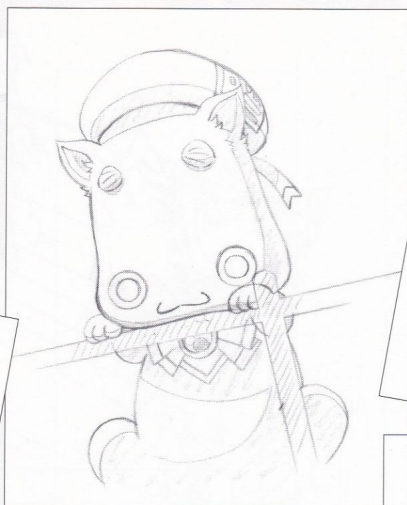
全員集合

All Stars



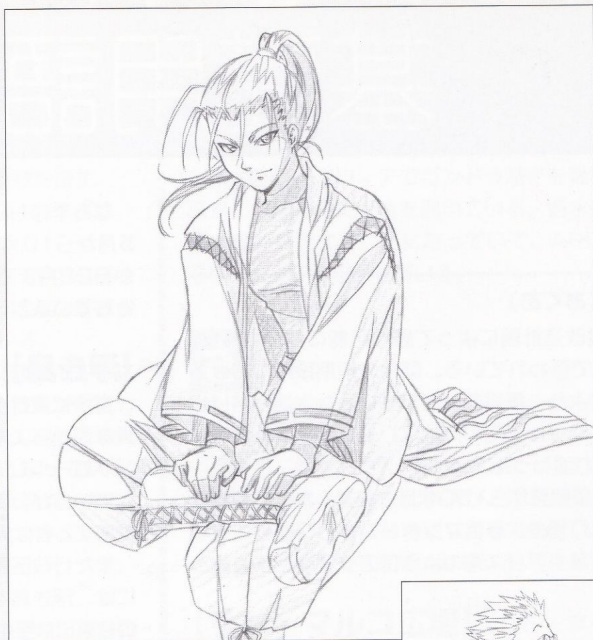
アリア社長

Aria Pokoteng



暁

Akatsuki Izumo



グランマ
&
まあ社長

Grand Mother & Maa



ウッディー
&
アル

Woody & Al



ケット・シー

Cait-Sith



郵便屋の
おじさん

Mr. Postman



基礎用語集

あ

【アクア】（あくあ）

大規模な惑星改造計画によって居住可能になった惑星。地表の9割が水で覆われている。開発の初期段階における温暖化の成功により、極冠部で凍結していた氷塊が溶け出し、草木一本なかった不毛の大地は、一転して青く輝く水の惑星へと生まれ変わった。

作中では、惑星開発から150年ほど経過した世界が舞台となっており、灯里のようにマンホームから移住してくる者もいれば、藍華やアリス達のようにアクアで生まれ育った者もいる。

【アクア・アルタ】（あくあ・あるた）

晩春に発生する南風に潮の干満が重なることで、短期間の間、ネオ・アドリア海の海面が上昇する現象。水没した地域では、慣例的に商店や公共施設の多くが休止状態となる。なお安全性を考慮して、街中での船舶の使用は全面的に禁止される。

不慣れな観光客にとっては戸惑いを覚えずにはいられない現象だが、街に住む人々の間では、夏の到来を告げる風物詩として受け入れられている。

【アクア猫】（あくあねこ）

マンホームの猫と比べて頭部が大きく、平均的に長寿であることが特徴。それに比例して知能も高く、個体差もあるが、一般的には人間並みの知性を持つと言われている。

作中に登場する猫達の中では、アリア社長とまゐ社長がアクア猫の代表格と言える。

【アクアマリンの瞳】（あくあまりんのひとみ）

アクアマリンとは、かつて航海のお守りとされていた海の女神のこと。これにあやかり、水先案内店では青い眼の猫を「アクアマリンの瞳」と呼び、業務上の安全を祈願している。もちろん、アリア社長、ヒメ社長、まゐ社長は、みな青い瞳をしている。

【アクア歴】（あくあれき）

マンホームと比べ2倍の公転周期を持つアクアでは、1日は24時間だが、1年は24ヵ月で一巡りの計算となっている。この場合、アクアで生まれた者は2年に一度しか誕生日を迎えられなくなることから、ネオ・ヴェネツィアでは、誕生日のちょうど12ヵ月後の日を裏誕生日とし、誕生日と同様に祝うという風習がある。

なお季節も2倍長くなるため、ネオ・ヴェネツィアでは、5月から10月までを春、11月から16月までを夏、17月から22月までを秋、そして23月から翌年の4月までを冬としている。

【浮き島】（うきじま）

空中に設けられた気候制御ユニットの総称。頂上部の巨大な炉からエネルギーを放出し、惑星上の天候や気象をコントロールしている。マンホームでは自動機械制御が普及しているが、アクアでは未だに手動制御が主体で、これに従事する者は火災^{ファイア}番人と呼ばれている。

また行政区画以外に居住区画もあり、アクア出身者の中には、浮き島を故郷とする者も少なくない。なお、街と島の往来には空中ロープウェイを利用するのが一般的。

【水先案内人】（うんでいーね）

ネオ・ヴェネツィアに存在する Gondola 漕ぎの中で、観光案内を専門とし、女性だけが従事できる職業。専用の「白い Gondola」をはじめ、その華やかな装いから、一般には街を代表するアイドル業として認識されている。ただし業界内には厳正な審査に基づく階級制度があり、厳しい昇格試験を乗り越えた者だけにしか職業として水先案内人^{ウンディナー}を名乗ることは許されない。

名目上は観光専用となっているが、他の Gondola 漕ぎと同様に人や貨物の運送を行うこともある。

【エアバイク】（えあばいく）

風追配達人に与えられた飛行マシン。機動性、馬力ともに高く、空中静止状態で貨物受け渡しも可能。業務内容によって、大小様々なタイプのエアバイクが存在する。

【オール】（おーる）

Gondola を漕ぐのに使われる櫂のことで、水先案内店ごとに通しナンバーがふられている。なお、アリシア、晃、アテナのように、各店のトップに立つ人物の番号をエースナンバーと呼ぶ。

か

【ガチャペン】（がちゃぺん）

初対面の藍華に対し、暁がつけたあだ名。曰く「マンホームに伝わる古の幻獣」とのことだが、その詳細は不明。

なお、この呼称に不満を抱いた藍華は、その報復として暁のことを「ボニ男」（「ボニーテールをしている男」の意）

と呼ぶようになる。

【舟謳】(かんつおーね)

語源はイタリア語の「歌」に由来。ネオ・ヴェネツィアにおいては、水先案内人が乗船客に対して披露する歌を指す。

【希望の丘】(きぼうのおか)

ネオ・ヴェネツィアの郊外にある丘のこと。街中心部よりも高い位置にあり、道中および頂上部から雄大な景観が楽しめることから、観光名所の一つとなっている。

その反面、街と丘をつなぐ陸橋水路は、交通量の多さに反して幅が狭く、通行するには相応の経験と技量が要求される。そのため水先案内人業界では、見習い水先案内人の昇格試験として、この丘を目指すことが伝統となっている。ちなみに丘の呼び名は、水先案内人達の間で使われているもので、いわゆる業界用語である。

【猫妖精】(けっと・しー)

見上げるほど巨大な体格をした黒毛の猫。その正体は謎に満ちていて、謝肉祭でカサノヴァを演じることもあれば、深夜に走る猫専用鉄道の車掌を務めることもある。そもそもその呼び名にしても、あくまで灯里が付けた仮の呼称で、出典はアリシアから教わった「猫の王国の王様」に由来している。人前に姿を現すことはめったにないが、灯里と遭遇した際の態度を見る限り、人間にとって友好的な存在と思われる。

ちなみに、原作に登場する猫妖精は非常に寡黙なキャラクターで、一度も言葉を発したことがない(2006年11月現在)。したがってゲーム中での発言が記念すべき初台詞となるのだ。

【合同練習】(ごうどうれんしゅう)

通常、水先案内人の修業は所属する会社ごとに行い、他社の人間と組むことはめったにない。とはいえ禁止されているわけでもないで、灯里、藍華、アリスら3人が集まる際は、名目上「合同練習」という呼び分けをしている。

偶然の出会いから始まった合同練習だが、灯里達の先輩にあたるアリシア、晃、アテナの3名も片手袋時代と同じ経験をしていたらしい。

【ゴンドラ】(ごんどら)

ネオ・ヴェネツィアで、最も普及している細長の舟の総称。装飾や形状は使用目的ごとに様々だが、白く塗られたゴンドラは水先案内人の専用と定められている。ただし、それは手袋なしに認定された者だけで、半人前以下の者は黒いゴンドラを使うことになる。

船尾に立った漕ぎ手がオールで操作するのが一般的だが、なかには電動式のゴンドラもある。

街中では、主な移動手段は船舶に限られるため、職業・年齢を問わずゴンドラを使う人であふれている。毎年秋に

行われるゴンドラのマラソン大会・ヴォガロンガには、街中から多くのゴンドラが集まる。

【ゴンドラ協会】(ごんどらきょうかい)

ネオ・ヴェネツィアでゴンドラ漕ぎを職業とする人々が所属し、定期的に会合を開いている。各水先案内店ごとに代表者が参加することになっていて、ARIAカンパニーからはアリシアが出席している。

さ

【火炎之番人】(さらまんだー)

浮き島に設けられた気候制御ユニットの制御及び管理を司る人々のこと。その仕事柄か、浮き島を生活拠点としている者が多く、中には特別な用事でもない限りネオ・ヴェネツィアまで下りて来ない者もいる。

【サン・マルコ広場】(さん・まるこひろば)

マルコポーロ国際宇宙港の前面に広がる巨大な広場。観光客が最初に足を踏み入れる街の表玄関であると同時に、最も有名な観光スポットの一つでもある。

マンホームのヴェネツィアでも、古くから街を代表する名所として親しまれてきたため、細部の装飾にいたるまで可能な限り忠実に再現されている。周辺の建物の中には、広場でテラスを構えるカフェ・フロリアンのように、マンホームから移築されたものも珍しくない。

街の中心部にあることから、謝肉祭や夜光鈴市、年越しなど、主要なイベントの会場としても使用される。

【重力石】(じゅうりょくせき)

一見アメ玉のように見えるが、実際には非常に大きな質量を持つ物質。アクアの重力を1Gに保つため、地底に張り巡らされたパイプ内を無数の重力石が高速移動している。

【城カ崎村】(じょうがさきむら)

山林と田園に囲まれた村で、郷愁感を誘う日本の田舎の風景を再現している。伝説の大妖精と言われるグランマが、引退後の隠居先として選んだ場所として知られる。

【風追配達人】(しるふ)

専用のエアバイクにまたがり、貨物の空中搬送を担う人々。扱う荷物の種類は幅広く、公用の物資から個人の荷物まで全て請け負う。灯里に説明した際のアリシアの言葉によれば「ネオ・ヴェネツィアの上空を飛び交う人影は、みな風追配達人」とのこと。またウディー・曰く「風追配達人は時間厳守が第一」らしい。

【片手袋】(しんぐる)

3段階に分かれた水先案内人の階級のうち、真ん中に位

置する「半人前」。その証として片方の腕にだけ手袋をつけている。この段階ではまだ白いゴンドラの使用は許されず、さらに指導員不在時の営業も禁止されている。ただし、手袋なしの助手という形で接客は認められている。

【水上エレベーター】(すいじょうえれべーたー)

希望の丘へ通じる運河に設けられた閘門のことで、せき止めた区画の水量を調節することで、高低差のある水面の往来を可能にする。

なお、希望の丘へ通じる陸橋水路の幅は、この水上エレベーターに合わせて作られている。

た

【ため息橋】(ためいきばし)

マルコポーロ国際宇宙港の一角にある橋。その名前は、かつてのヴェネツィアで「橋を渡る囚人達が窓の外に広がる風景を眺めて溜息をもらした」という説話に由来する。

【地下世界】(ちかせかい)

ネオ・ヴェネツィアの地底に設けられた巨大施設を指して灯里が付けた呼称。最深部の集中ターミナルでは、地重管理人達が重力の調整を行っている。

【手紙】(てがみ)

ネオ・ヴェネツィアで使用される通信手段の一つ。街の各所にある郵便ポストに収められた手紙は、いったん郵便局に集荷された後、目的の場所へ配布される。インターネットが完備されたマンホームでは、不便なものとして廃れてしまった。

【通り名】(とおりな)

水先案内業界において、一人前になった水先案内人がその証として、名乗ることが許される第二の名前。原則として一人一つまでで、同時期に他人と同じ名称を使うことは許されない。

な

【ネオ・アドリア海】(ねお・あどリアかい)

ネオ・ヴェネツィアを包む多島海に与えられた呼び名で、内在する島の数ではアクア全域でも上位にランクされる。なお、アクアへの移住が始まった当初、希望者の出身国別に入植地が決められ、それぞれに文化村が建てられた。そうした経緯から、島を渡り歩くことで、様々な地域の文化や景観を楽しめるようになっている。

【ネオ・ヴェネツィア】(ねお・うゑねつゐあ)

惑星アクアに建設された街の一つ。その名が示すようにヴェネツィアをモデルにしており、街の縦横に無数の水路が張り巡らされている。マンホームの主要都市に比べると、あらゆる面で機械化が遅れており、初めて訪れた旅行者の中には生活様式のギャップに悩まされる者もいる。しかし、画一化されたマンホームの光景に対し、ネオ・ヴェネツィアには古き良き時代の原風景が残されており、観光に訪れる者は後を絶たない。

街中では自動車の使用は厳禁で、移動手段はゴンドラやヴァボレット、トラゲットなどの船舶が中心。その他には浮き島とつながる空中ロープウェイステーションや、街の外へのびる鉄道のサンタ・ルチア駅がある。

【猫の王国】(ねこのおうこく)

かつて、何気なくアリア社長を追跡した灯里と藍華は、複雑に入り組んだ路地裏で出口を見失ったことがある。それ以来、灯里はネオ・ヴェネツィアには人間の立ち入れない領域があることを感じとり、それを「猫の王国」と呼ぶようになった。

名前の由来は、猫妖精と同様、アリシアから聞いた昔話から。

【猫の喫茶店】(ねこのきっさてん)

正式名不明。ある夏の日、暑さで朦朧としていた灯里が、アリア社長に導かれるようにしてたどり着いたお店。

店のマスターによれば、そこは熱気に悩む猫達に用意された特別な隠れ家であり、本来、人間は決して訪れることの出来ない場所らしい。メニューはアイスみるくのみとのこと。

【ネバーランド】(ねばーらんど)

ネオ・アドリア海に浮かぶ無人島の中から、アリア社長が見つけた出たプライベート・ビーチ。人の手が入っていない天然の美観を称える意味で、小説『ピーターパン』に登場する地名を付けたと思われる。

【地重管理人】(のーむ)

都市部の地下施設にこもり、アクアの重力を管理している人々。普段、暗い場所にもっているため、まれに地上へ出ると立ちくらみを起こす者もいる。明るい場所へ赴く際にはサングラスが欠かせない彼らだが、その反面、暗い場所での視力に優れている。

は

【手袋なし】(ぷりま)

3段階に分かれた水先案内人の階級のうち、最上位に位置する「一人前」。ここに至った者だけが、正式な水先案内

人の証として白いゴンドラを授与される。個人での営業も許され、所属会社との契約次第では、独立して会社を建てることも可能。

【両手袋】(へあ)

3段階に分かれた水先案内人の階級のうち、最下位に位置する「見習い」。水先案内店に入社した者は、その技量に関わらず、最初はこの階級に置かれる。乗船を許されるのは黒いゴンドラのみで、営業活動への参加は原則として禁止されている。

【ボッコロの日】(ぼっころのひ)

男性が意中の女性に好意の証として、薔薇の花を贈る日。マンホームのイタリアから受け継がれる風習の一つで、その起源は戦場で倒れた騎士の悲恋に端を発すると言われる。

女性だけで構成される水先案内業界の場合、アイドル業としての側面もあることから、各自の日頃の成果が問われる日とも言える。

ま

【マルコポーロ国際宇宙港】(まるこぼーろこくさいうちゅうこう)

歴史上の人物の名を冠した、ネオ・ヴェネツィアで唯一の宇宙港。マンホームにも似た名前の空港が存在したが、場所については大きく異なる。前者が島外に建設されたのに対し、アクアではネオ・ヴェネツィアの中心部に作られた。そこは旧ヴェネツィアでは総督官邸のあった場所に相当し、アクア入植当時、移住者を管理する移民総督の宮殿が建てられていた。それゆえ宇宙港の施設も当時の建物を模したものになっている。

【マンホーム】(まんほーむ)

人類発祥の惑星。現在は科学技術が高度に発展したことで、生活環境のほとんどが自動化され、天候や気候すらも完全に制御されている。

全面的な機械化によって利便性は向上したものの、その一方で、天然の自然環境は惑星全土から姿を消してしまった。さらに生活スタイルの変化は、人の思考にも影響を及ぼし、古い文化や慣習の多くは非効率なものとして廃れ、わずかな資料で残されるのみとなっている。

【水先案内店】(みずさきあんないてん)

水先案内人が所属する会社の総称。規模は大小様々だが、代表的なところでは80名以上の社員を抱える姫屋とオレンジぶらねつが最大級となる。このクラスになると、従業員が寝泊まりする社員寮ですら並のホテルをしのぐ豪華さで、一言で「店」と表現するのとはばかられるほどだ。

【水の3大妖精】(みずのさんだいようせい)

現在300人以上いる水先案内人達の頂点に立つ3人ーARIAカンパニーのアリシア、姫屋の晃、オレンジぶらねつとのアテナーに捧げられた尊称。この3名の中では、容姿、技量、実績、いずれも甲乙つけがたいと言われる。

や

【夜光石】(やこうせき)

アクアの海底で取れる鉱石の一つ。成分に含まれたルシフェリンが、ルシフェラーゼという酵素作用で酸素と結びつくことで光を発する。この作用は効率的でほとんど熱を発しないことから、石の放つ光は「冷光」と呼ばれる。

分解作用が進むごとに石も小さくなり、1カ月ほどで発光現象も収まる。この時、ごくまれに夜光石の結晶ができると言われる。

【夜光鈴】(やこうりん)

夜光石を使った風鈴で、涼やかな音色と淡い光が、夏の風物詩の一つとして人気を集めている。夜光石の寿命が1ヵ月で尽きることから、夏場に3日間限定で開かれる夜光鈴市でしか購入できない。

なおネオ・ヴェネツィアでは、夜光石の寿命が尽きる時期を見計らって海へ繰り出し、発光の収まった夜光石を海へ帰すのが慣例となっている。

ら

【レデントーレ】(れでんとーれ)

元々は、ヨーロッパで猛威を振るったペストの終息を祝って始められたお祭り。その名称は、当時、ヴェネツィアに建設された教会の名前に由来する。

祭りの内容は時代の変遷とともに変化し、ネオ・ヴェネツィアでは、夕暮れ時に屋形船に集まり、夜通し騒ぎ通すのが定番と言われている。真夜中に打ち上げられる盛大な花火は、祭りの目玉として人気がある。

ARIA

T h e N A T U R A L

～^め遠い記憶のミラージュ～



マテリアルコレクション

STAFF

Produce

大野豊宏

Editor

ブレインナビ
(宮崎歩)

Designer

ブレインナビ
(金沢正憲／佐々木由幸／浅井靖子)

発行 2006年12月26日

発行者 大貫尚雄

発行所 株式会社新紀元社

〒101-0054 東京都千代田区神田錦町3-19 楠本第3ビル4F

TEL: 03-3291-0961 FAX: 03-3291-0963

郵便振替00110-4-27618

印刷所 東京書籍印刷株式会社

協力 株式会社アルケミスト
株式会社マッグガーデン

ISBN4-7753-0523-9

定価はカバーに表示してあります。

Printed in Japan

©2006 天野こすえ／マッグガーデン・ARIAカンパニー

©Alchemist

Aine

species earth-cat
sex distinction female
birthday?

